TVゲーム世代のためのスーパーエンタテイメント・情報マガジン!!

1990年1月19日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)
第5巻第2号通巻87号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

ファミコン必勝本

新春特別企画号
2大ふろく付!!
❶新ウィズ小説
文庫版
「ワードナの逆襲」
❷超巨大マップ
完全必勝法
「悪魔城伝説」

小説&コミック書き下し大特集とお正月の超人気ゲーム徹底攻略で
超ボリュームアップの大増ページだっ!!

1990・1・19　370YEN税込
VOL.2

●お正月の超人気ゲームを徹底攻略!!

ファミスタ'90／双截龍II
がんばれゴエモン外伝
スウィートホーム
究極のテトリス

別冊ふろく
❶新ウィズ小説がまるごとっ!! 文庫本一冊がついてくるっ!!
「ワードナの逆襲」ウィザードリィ・シナリオ#4より
❷超巨大マップで完全攻略!!
悪魔城伝説



SUPER!! HIPPON

●新春特別企画／書き下し小説&コミック3本立!
北枕獲「EAT UP」
長谷川並一「悪霊前夜祭」
坂本かずみ「光のクエスト／マイト&マジック」

●小説ウィザードリィII 作 ベニー松山
風よ。龍に届いているか
●コミック版ウィザードリィ 作 石垣環
ウィザードリィ外伝・ギルの迷宮

●全メーカー別ゲームソフトリフィル
GAME SOFT REFILL

●大好評連載中!!
PCエンジンクラブ／メガドライブクラブ
ゲームボーイクラブ／ウィザードリィ友の会

●大特集!FAMI-COM. SOFT SCRAMBLE SPECIAL
1989ファミコン・ソフト・スクランブル・スペシャル TOP100発表!!

KONAMI

ゴエモン流ギャグ

お正月名物ゴエモン・シリーズ第3弾。

悪者を倒しつつもエビス丸も加わって、
ギャグの精神を忘れません。
4メガの強力仕様で、
たっぷりこってり笑っていただきます。





本日発売

「ゴエモン」の名に恥じない、
リッパなRPGになりました。



たとえば、この仕様。

2M＋2M(オォッ!)＋64KSRAM(サッスガ!)
＋バッテリーバックアップ。史上最強。



もちろん、ギャグ満載。

ゴエモンといえば、やっぱギャグ。RPGになっても、
もちろんたっぷり笑ってもらいます。



でもって、江戸サウンド。

サウンドづくりにも定評のあるコナミ。
いなせな江戸サウンドでノリノリでぃ。

初荷

ファミコンはじめは、やっぱゴエモン。

がんばれゴエモン
きえた黄金(おうごん)キ

©KONAMI 1990



連発式RPG。
今度はRPGで登場だ。
先祖代々から伝わる家宝「黄金のキセル」が盗まれた。
天下の大泥棒ゴエモン様の家に泥棒に入るとは、
みあげた根性だ。
はたして黄金のキセルはどこに…。
誰が何の目的で…。
と、謎は深まりつつもそこはホレ、ゴエモン。
がいでん
外伝
TM
本日発売
ファミコンカセット
6,980円 ※表示価格には消費税は含まれません。


今年も、ドド
よろしく。



次号のファミコン必勝本は、
「ドラゴンクエストⅣ」発売直前特集号——
まだあなたが知らないドラクエ、
どうなっているのだろう。

ファミコン必勝本
次号(Vol.3)発売日は1月19日(金)です。
¥300(予価・税込み)

豪華32ページ
「信長の野望〜戦国群雄伝」
別冊ガイドブック付き

ファミコン必勝本
Vol.2
1990年1月19日号

●EDITORS
井上裕務
平林久和
降旗正子
三橋文夫
高城正顕
根本康弘
作山哲広
清水博子
早川洋

●STAFF
レッカ社
キャラメルママ
ぽにーてーる
辻事務所
成沢大輔
響あきら
大堀康祐
ベニー松山
手塚一郎
ベントスタッフ
木村茂
古橋潔
中島あゆみ
木宮雅徳
内田聡
田尻智
藤森英明
小林浩夫

●DESIGNERS
アートサプライ
バナナグローブスタジオ
遊デザイン室
前嶋信行

●ILLUSTRATORS
品川るみ
阿知破英嘉
キャラメルママ

●PROOFREADER
フラッパーズカンパニー

●COVER ILLUSTRATOR
伝陽一郎＋X68000

CONTENTS

とじこみスペシャルVol.7
コミック版ウィザードリィ
ギルの迷宮
小説版ウィザードリィ
風よ。龍に届いているか

ドラゴンクエストIV ジャーナル特別号 6

特集 **1989年ソフトスクランブルスペシャルTOP100** 17

究極のテトリス 完全マスター 37

双截龍II をラストまで これさえ読めばもう完璧 50

スウィートホーム 続報第2弾 56

NEW SOFT STREET 年の始めのニューソフトストリート特集!! 新作ソフトがめじろ押し 175

信長の野望 戦国群雄伝……176
プレジデントの選択……178
人間兵器デッドフォックス……180
アークティック……186
ヘビーバレル……187
わんぱくダック夢冒険……188
キテレツ大百科……189
井崎脩五郎の競馬必勝学……190
サンサーラナーガ……191
魔神英雄伝ワタル―外伝―……192
キャッスルクエスト……192
スーパー魂斗羅……193
ドンドコドン……193
イメージファイト……194
桃太郎活劇……194
奇々怪界……195
BE BALL……195
フォーメーションサッカー……196
レボリューションウォーズ……196
青いブリンク……196
ファミコン地獄耳 新春特別編……197

●新春特別付録●

小説 ワードナの逆襲
手塚一郎

悪魔城伝説
完全必勝マップ



新春特別企画

書き下ろしホラーファンタジー
EAT UP ●北枕獲　全寮制寄宿舎で行われる秘密の儀式とは… 66
悪霊前夜祭 ●長谷川並一　不思議な能力を持った少女を待つ… 72

新春コラムスペシャル
'90年代のゲーム(ゲーム業界)を占う ●タイレル辻 77
'90年代のファンタジーはかくあるべし ●ベニー松山 78
'90年代のお笑いはグループの時代だ ●赤松直人 79
'90年代「おたく」は世界を救うか ●成沢大輔 80

書き下ろしファンタジーコミック
Might and Magic 光のクエスト　人気ゲームをコミックで読む!! 121

GAME SOFT RIFILL ……Vol. 9 81

PCエンジンクラブ　ヘビーユニット／タイトーチェイスH.Q.／ヴォルフィード他 137
セガ・メガドライブクラブ　ソーサリアン／ズーム 144
ゲームボーイクラブ　ネメシス／対局連珠 148

ファミスタ'90　多人数でプレイ、「こたつリーグ」!? 169

がんばれゴエモン外伝 ～消えた黄金キセル～ 153

ウィザードリィ友の会 平成2年年頭すぺしゃる 162

プレゼントのお知らせ……184　新作スケジュール表……198　必勝本カレンダー……200

ゲーム別さくいん

アークティック……186
青いブリンク……196
イースI・II……138
井崎脩五郎の競馬必勝学……190
イメージファイト……194
ヴォルフィード……139
ガイフレーム……143
がんばれゴエモン外伝……153～161
奇々怪界……195
キテレツ大百科……189
キャッスルクエスト……192
サンサーラナーガ……191
スウィートホーム……56～63
スーパー魂斗羅……193
対局連珠……149
タイトーチェイスH.Q.……141
双截龍II……49～55
テトリス……37～45
ドラクエIV……6～13
ドンドコドン……193
人間兵器デッドフォックス……180・181
ネメシス……148
信長の野望・戦国群雄伝……176・177
バトルエース……142
PC原人……139
BE BALL……195
ファミスタ'90……169～174
フォーメーションサッカー……196
プレジデントの選択……178・179
ヘビーユニット……140
弁慶外伝……142
魔神英雄伝ワタル―外伝……192
桃太郎活劇……194
リボリューションウォーズ……196
わんぱくダック夢冒険……188

Dragon Quest IV JOURNAL 導かれし者たち

新春スペシャル！

ドラゴンクエストIV 導かれし者たち

発売まであと37日

発売直前 堀井雄二インタビューPart 1

発売を前にその心境を語る

'89年も残りわずかとなった12月末、ドラクエIVの発売を目前に控えた堀井さんにインタビューを試みたのだ！



↑ドラクエIVには見どころが盛りだくさん。先入観にとらわれず自由に楽しんでほしい

とにかく今は早く出てほしいって気分だよね

早くみんなにプレイしてもらいたいな

——ゲーム自体は完成してしまって、あとは発売を待つばかりという、現在の心境から聞かせてもらえますか。

堀井「とにかく早く出てほしいよね。作ってから、もうズイブンたつので、みんなに早くプレイしてもらいたい」

——それって、毎回発売直前になると言ってることですよね。

堀井「そう。いつもゲームが出るまでは不安でしょうがないから。特に今回は長く感じるんだよね。というよりは、実際長いんだけど(笑)。だから今は、一刻も早く出てほしいって感じかな」

——お仕事のほうは、ドラクエも終わって、今は一段落ついてるといったところでしょうか？

堀井「そんなこともないんだよね。ドラクエだけじゃなくて、他にもイロイロと仕事を抱えてるから。本職のライターの仕事もあるし、『いただきストリート』のほうも詰めの段階に入ってきてるし、まだまだ忙しい状態は続きそうなんだよね」

——確かにそれじゃ、ゆっくり休んでるヒマもありませんね(笑)。

セリフの変わらないところは大目にみて

——今回、IVをつくってる時に、特に苦労したところとしては、何があげられますか？

堀井「やっぱりシナリオかな。シナリオを5つに分けたでしょう。それで、町をいっぱい作ったんだけど、出会うごとにセリフを変えるっていうのが、けっこうツラかった。作業がとんでもなくて…。それで、いっぱい変えなきゃならないのにメモリーはないわ、でも変えなきゃいけないわという板ばさみになっちゃったりして。それだけに、みんなにはイロイロな意味で、シナリオを楽しんでもらいたいよね」

——細かい部分で、イロイロとメッセージが違ってたりするんですか？

堀井「ウン、するハズですよ。ただ、やっぱりメモリーの関係で、多少は変わらないところもあるんだけど、それは大目にみてもらうってことで(笑)。基本的には、宿屋とか武器屋なんかは同じセリフだけど、章によってテーマも主人公も違うんだから、同じセリフじゃ変だなと思うところは、全部変えてあるわけ。主人公が変わるたびに違うセリフになったり、イベントが終わったら変わってたりするから、セリフが膨大な量になっちゃったんだよね。セリフだけでもIIIの3倍くらいは入ってるよ。ただそれでも、最終的には削らなきゃいけない部分もあったぐらいだからね」

——勇者の男と女とでは、メッセージが変わったりするんですか？

堀井「多少変わるぐらいだね。ただでさえセリフの量が多いのに、そこまでやってたらいつまでたっても終わらないと思ったから。今度こそ男と女のセリフを変えてやろうと思ったんだけど、

できるだけ白紙の状態で見てほしいね

結局はとてもじゃないけど手がまわらなかったよね」

――それにしても、Ⅳのシナリオは細かい部分まで凝ってるんでしょ？

堀井「そうだね。今回は話が有機的につながっていくもんだから、けっこう凝ってるよね」

――セリフを作るのに、時間的にはどのくらいかかりましたか。

堀井「7ヵ月以上はかかってるかな。一時は終わらないんじゃないかと思ったぐらいだから。もう2度とこんなデカイ容量はやりたくない、とか思ったりしてね(笑)」

――今回は、最終的に削られてしまったのはセリフぐらいですか？

堀井「Ⅲでは、どうしようもなくてイベントを削ったりもしたけど、今回はほとんどセリフだけだったね。というよりは、最終的に収まりそうもないところは、最初から書かなかっただけなんだけど(笑)」

育て過ぎるとバランスが合わないかも？

――今回、戦闘にＡＩを使ってますよね。あれは第５章だけで、１章から４章までは今まで通りということになるんですか？

堀井「ウン、今までと同じように、マニュアル操作で戦うことになるね」

――そうするとですね、その１章から４章までの行動っていうのは、５章のＡＩに何かつながる部分があるんでしょうか？

堀井「パラメーターに関しては、育てたパラメーターがそのまま引き継がれていくから、いっぱい育てておけば、後でそれだけ強くなってる」

――始めの章で苦労しとけば、それだけ5章になってから楽になるという…。

堀井「まぁでも、苦労しなくても、フツーに解いてればちゃんとなるようにはしてあるつもりだけどね。だから、あんまり育て過ぎると、逆にバランスが合わないかもしれない(笑)。あと、あんまりせっかちに解いちゃっても、後で会ったときにそれほど強くなくてツラかったりね。とにかくフツーに、自然に解いてくれればちょうどいいようになってるハズだよ」

今回はロトのロの字も出てこないよ

――今回のストーリーっていうのは、今までのシリーズとはまったく関係のないものなんですか？

堀井「そう、まったく切り離しちゃったんだよね」

――それじゃあ、ロトなんかも全然出てこないと。

堀井「まったく出てこない。ロトのロの字も出てこない」

――モンスターやアイテムの一部が登場するぐらいですか。

堀井「そうだね、モンスターとアイテムと、あとⅢの脇役の名前がちょっとだけ出てるかなというぐらい。話としては全然つながってなくて、本筋に関して言うと、まったく今までとは違うものと言っていいと思う。ただ、１章と２章に関しては、ドラクエⅠとⅡの復習みたいにはなってるけどね。まず最初にひとりで冒険をして、次はパーティープレイになって、という感じで。初めてドラクエをプレイする人でも、ムリなく楽しめるようにしたかったんだよね」

――堀井さん自身としては、何章がいちばん気にいってますか？

堀井「3章もけっこう好きなんだけど、やっぱりいちばん気にいってるのは５章かな。ＡＩや馬車なんかが出てくるし、全体のお話がまとまっていくところがイイと思うんだけどね」

ドラクエの本質はまだまだ隠されている

――これまでのドラクエの情報を見てみると、露出させすぎじゃないかな、と思う部分がけっこうあったりするんですけど、どうなんでしょう？

堀井「そんなことはないと思う。肝心なところはすべてカットしてあるから」

――まだまだあんなもんじゃないと。

堀井「そう、あんなもんじゃない。だってストーリーやイベントに関しては、ほとんど何も明らかになっていないでしょ。ＡＩとか馬車とかの、システムに関してはすごく露出されてるけど、あれは逆に露出させないと、後になってとまどうんじゃないかなっていうのがあったからね。あとは視覚的な部分ばかりで、本質はまったく出してないんだよね」

――そういえば、今回はグラフィックがとても凝ってますよね。

堀井「そう、町を立体的にしたり、建物を２階建てなんかにしたり、とにかく視覚的に目新しくしたかったんだ。だからⅣには、視覚的に凝ってみたところがたくさんあるよ」

――ダンジョンもすごそうですね。

堀井「見せ場がまったくないダンジョンなんて、ほとんどないと思う。どのダンジョンにも、必ず何らかの仕掛けがあったりしてね。しかも、フツーならひとつのイベントになってもおかしくないような仕掛けが多いんだよね」

――そこまでダンジョンに凝ったのには、何か理由があるんですか？

堀井「ＲＰＧによくあるパターンで、同じような階が何層も続くのがあるよね。階段を昇ったり降りたりしても、似たようなフロアーが続くやつ。ボクはあのやり方がキライなんだよね。だから、絶対にそれだけはやらないようにしたかったわけ」

見どころに関してはあまり言いたくない

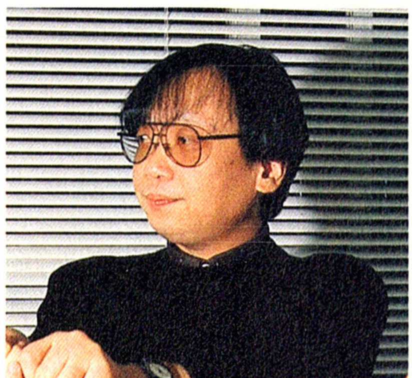
――Ⅳの見どころっていうと、たくさんあるとは思うんですけど、あえてその中からいくつかあげるとすると、どんなところになりますか？

堀井「あまり言いたくないんだよね」

――見てのお楽しみというところですかね。

堀井「ここを見てほしいとか言っちゃうと、期待しちゃうか予測しちゃうでしょ。そうするとプレイヤーに驚きがないから、ホントはイロイロと言いたいんだけど、できたら言わないでおきたいなと。やっぱり、ここだ！　とか言っちゃうと、みんなそこを待っちゃうでしょ。そうすると、何かあっても、あぁこれだったのかとか、なんだよ期待してたのにこれだけだったのかよとか、そういう変なふうに思われるかもしれないし、逆に、いくらすごくっても、あぁここだったここだった、みたいになっちゃうからね。できれば白紙の状態で見てほしいから、変な先入観を植えつけたくないので、どこが見どころだとかいうことは、ちょっとカンベンしてもらいたいよね。とにかく、全部を楽しんでほしいな」

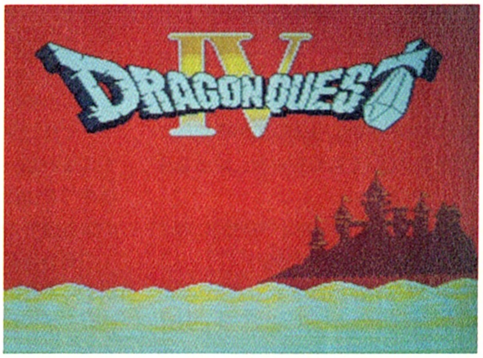
というわけで、堀井雄二インタビューの第１部は終了です。今回はあまり突っ込んだ質問ができなかったぶん、次回は詳しく聞いてみたいと思います。次回のインタビューをお楽しみに！



●堀井雄二●

1954年生まれ。兵庫県淡路島育ち。エニックスのゲームコンテストで入賞し、ゲームデザイナーとなる。ドラクエシリーズのゲームデザイン、シナリオを手がけている。ライターとしても雑誌などで活躍中である。

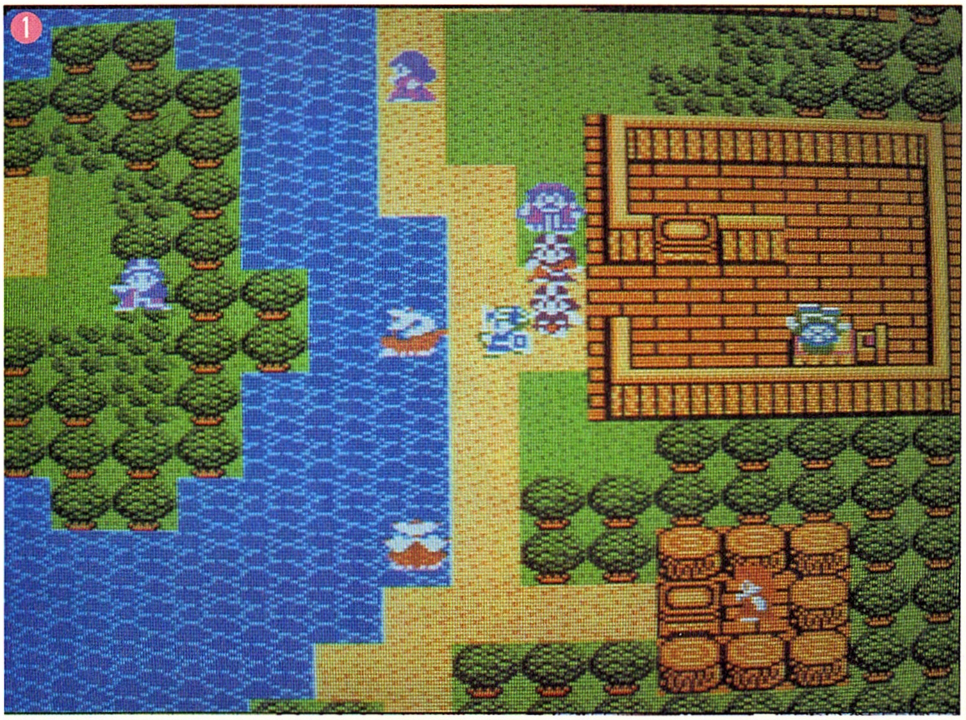
ドラクエⅣを検証する



これまでに公開された画面写真で見るドラクエⅣ

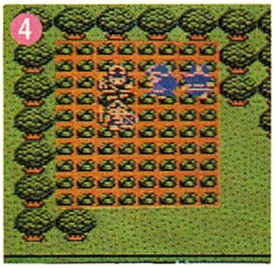
発売を間近に控えた今回は、画面写真を中心に、世界・迷宮・敵・仲間の4項目にわたって今までの情報を振り返ってみることにする。モチロン中には最新の画面写真も含まれているので、しっかりと見ていただきたい。ひと足早いドラクエⅣダイジェストという感じで迫ってみるのだ。





















世界 WORLD

今までのシリーズにも増して内容は充実

川の両岸に広がる村。どうやら船に乗ったまま入っていけるようだ。❶

広大な世界を旅するためには、乗りものは欠かせない。今回は、馬車、船、気球の3種類が用意されている。❷

内部を探検できる船もあるぞ。❸

畑や台所があったり、特徴ある動きをする人がいたりして、ゲームの中の世界をよりリアルに感じられるようになっている。❹❺❻

世界のいたるところに隠されている、「小さなメダル」で、宝探しを楽しむこともできるのだ。❼

3種類の遊びが楽しめる、本格的なカジノまで用意されている。❽

章によって、スタート地点は違う。第1章はバトランド城だ。❾

堀井雄二の㊙情報

「小さなメダル」は、宝探しをして遊ぶアイテムなので、たくさん隠してあります。その数は10や20ではありません。ただ、地上マップに落ちているようなことはなくて、ダンジョンや町の中などの、いかにも何かありそうなところに隠してあるので、見つけやすいとは思いますよ。



迷宮
DUNGEONS

バラエティー豊かなダンジョンが登場！

ダンジョンには、今までにないタイプも数多くあり、そのひとつひとつに様々な趣向が凝らされている。

鍾乳洞のようにも見えるが、奥には人工的な建造物が建てられている。❶

炭坑は、人々の生活に密着したダンジョンといえるだろう。❷

いくつもの段を作ることによって、今までとはまるで違う迷路となる。❸

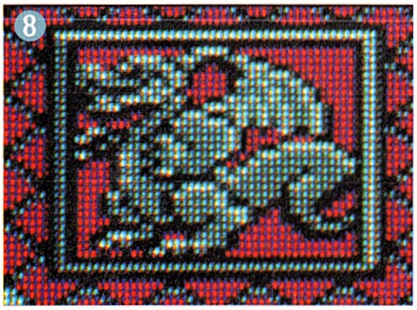
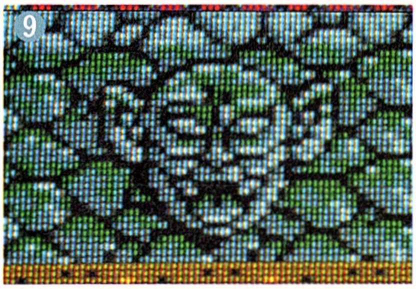
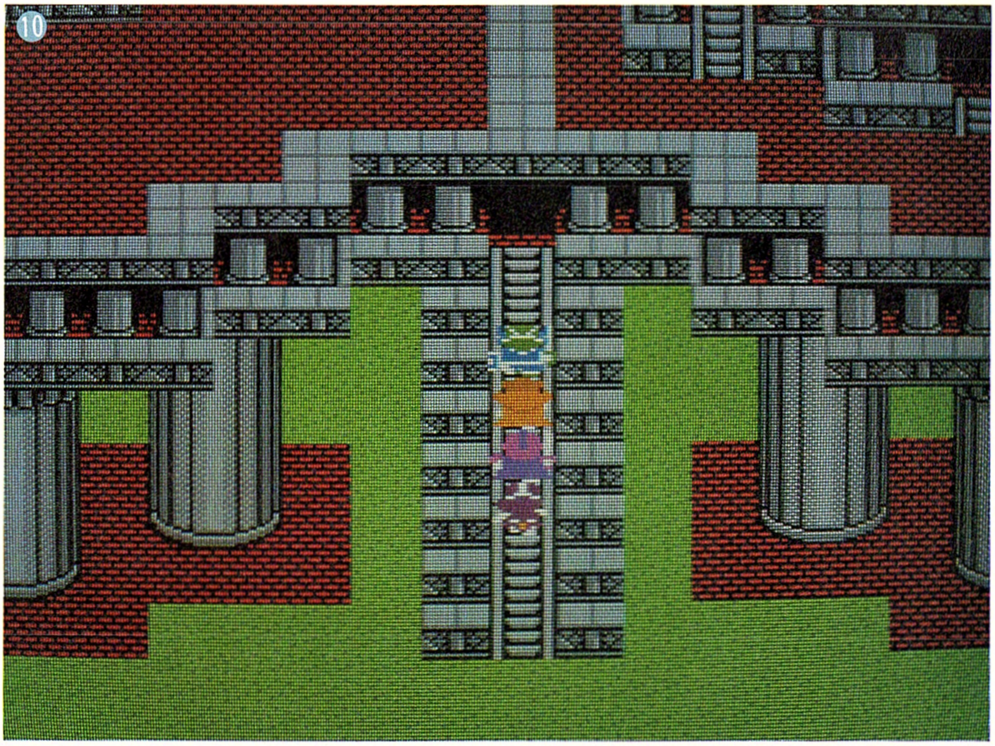
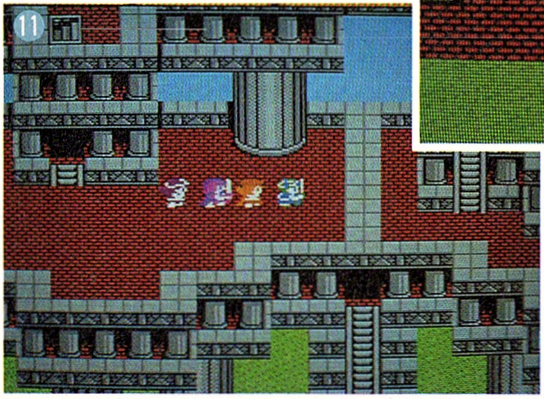
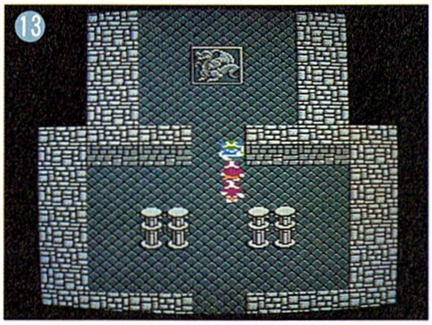
巨大な木の内部をくり抜いて作られき木の塔。入口は根元にあり、上のフロアーでは、張り出した枝や葉っぱの上を歩けるようになっている。❹❺

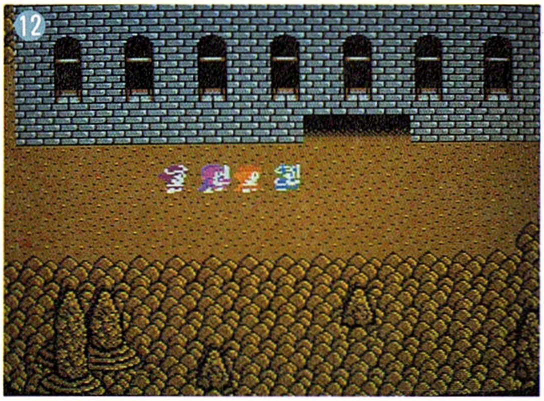
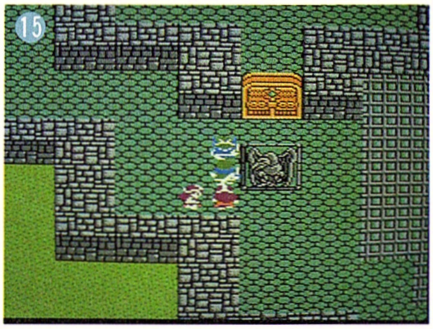
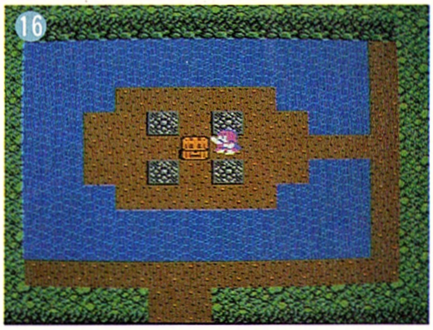
オーソドックスなタイプだが、細かいグラフィックが違っている。❻

海に面した入口からは、船に乗ったまま入っていくことができるのだ。❼

堀井雄二の㊙情報

カジノで交換してくれる景品の中には、ドラクエⅣで最強の武器なんてものまで用意されているんですよ。でも、別にその武器がなくてはクリアーできないってわけではないので、アツくなって本来の目的を忘れることのないように。まぁ、戦闘が有利になることは間違いないですけどね。

細かい部分までもグレードアップしている

今回のダンジョンにおける大きな特徴のひとつが、グラフィックに凝っているという点である。細かい部分に、非常にこだわって作られているのだ。このグラフィックが、ゲームをいっそう盛り上げてくれることは、まず間違いないだろう。

床にドラゴンのレリーフがあったり、壁に悪魔の顔のようなものが浮かび上がっていたりする。これらは、いったい何を意味するのだろう。❽❾

太い柱によって支えられている超高層の塔。立体的なグラフィックによって、フロアーがいくつもの層に分かれていることが、ハッキリとわかるようになっているのだ。

とあるダンジョンの中には、そこを町の中と見間違うような、巨大な建造物が建てられているぞ。

ダンジョンによって、柱のカタチなんかも微妙に変わっているようだ。⓭

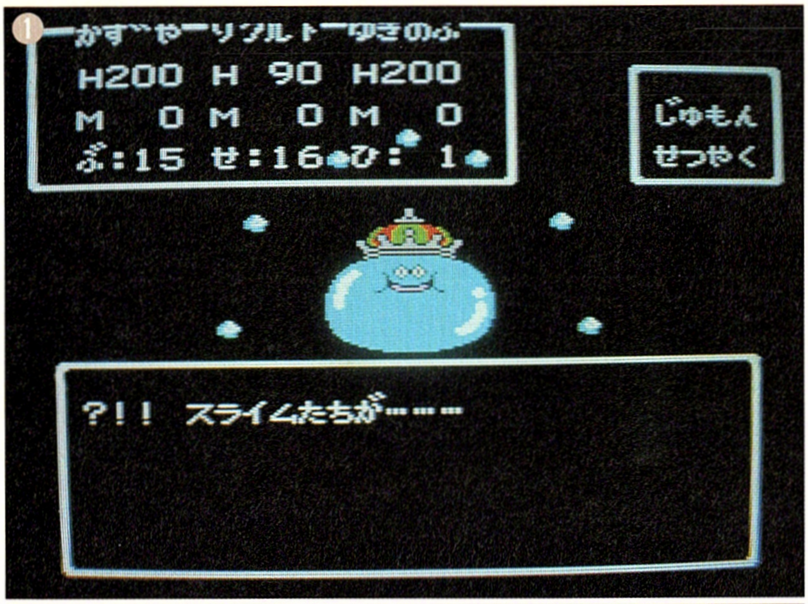
巨大な鳥のレリーフや、今にも動きだしそうな、不気味な甲冑もある。

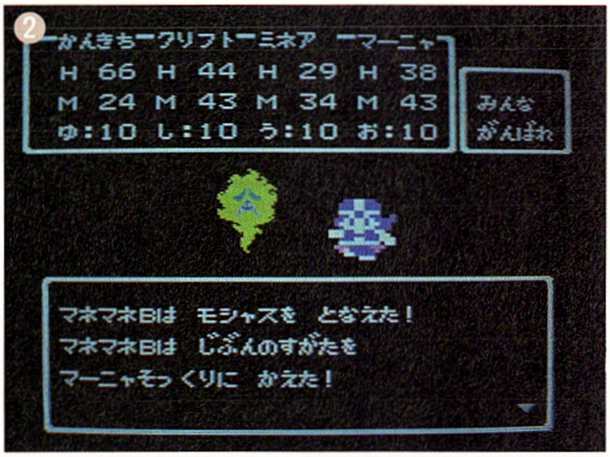
扉ひとつとっても、見るからに重々しい感じがよく出ているのだ。

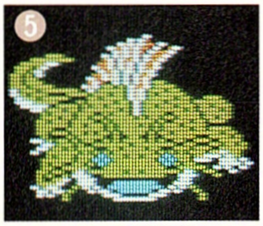
ビッシリと緑に被われた壁が、地下の雰囲気を表しているようだ。

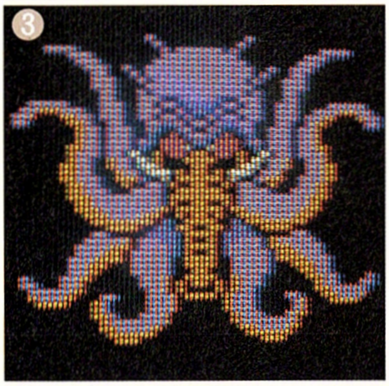
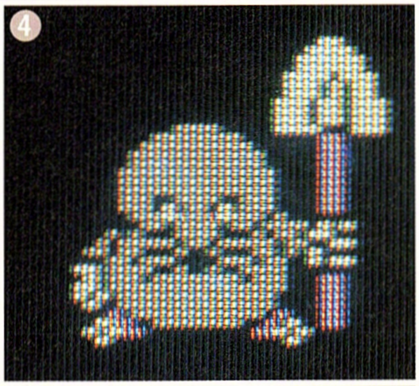
堀井雄二の㊙情報

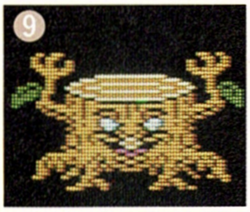
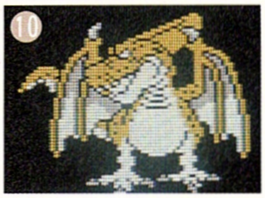
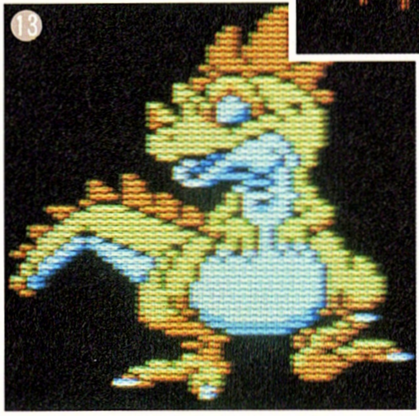
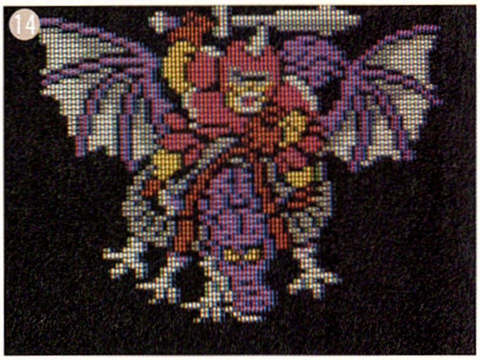
Ⅳに登場する127種類ものアイテムのうち、だいたい半分くらいが新しいアイテムなんですよ。以前、テレビで言った「ピアス」も新アイテムのうちのひとつです。これは、踊り娘・マーニャの専用アイテムで、火花を飛び散らせて敵にダメージを与える、攻撃アイテムなのです。

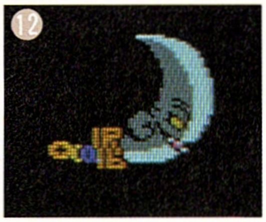








敵

MONSTER

攻撃パターンも様々

モンスターの攻撃パターンは、さらに豊富になっている。スライムが合体してキングスライムになったり、マネマネがモシャスで変身したりするほか、力をためて次のターンに集中したり、様子を見たり、瞑想するモンスターなんかがいるのだ。❶❷

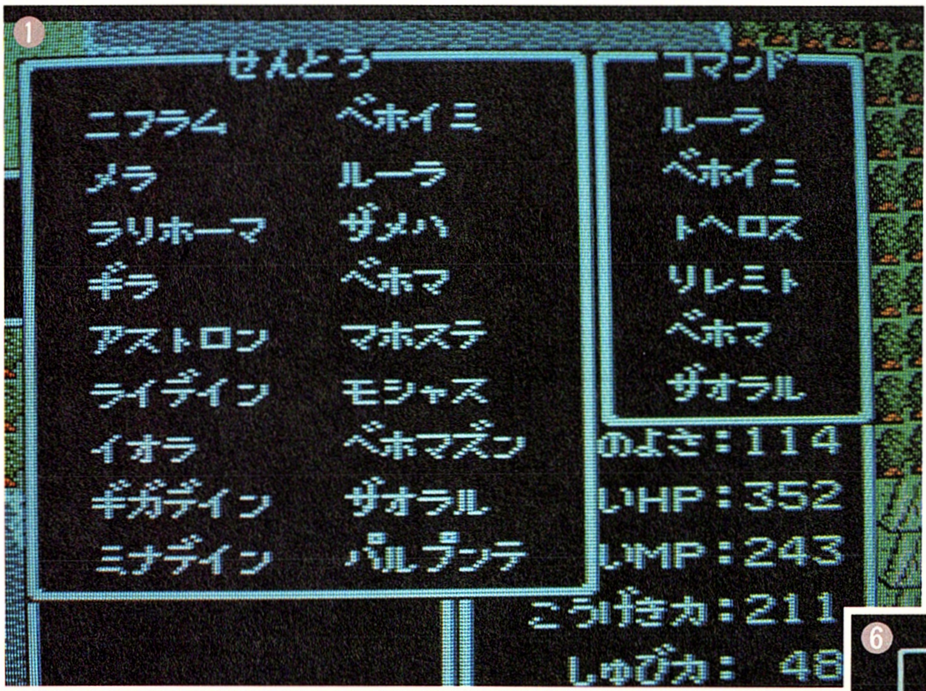
100種類以上も登場するモンスターのうち、今のところわかっている主な新モンスターを紹介しよう。

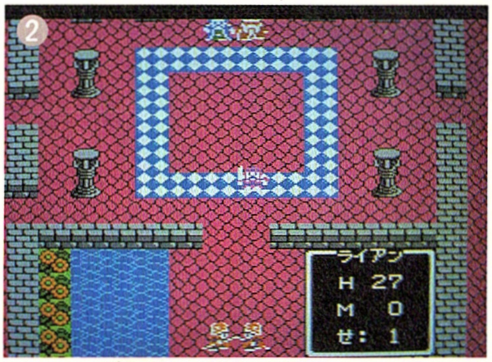
たこまじん❸、いたずらもぐら❹、マッドルーパー❺、はさみくわがた❻、キリキリバッタ❼、コンジャラー❽、きりかぶおばけ❾、テラノバット❿、はえおとこ⓫、ひとくいサーベル⓬、コドラ⓭、ドラゴンライダー⓮、などがいるのだ。

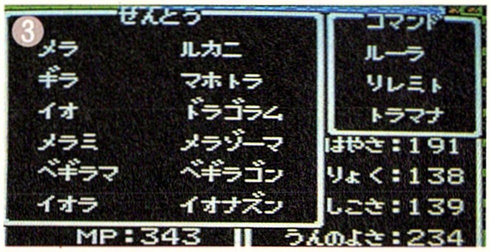
ほかにも、バブルスライムなど、おなじみのモンスターも登場するぞ。

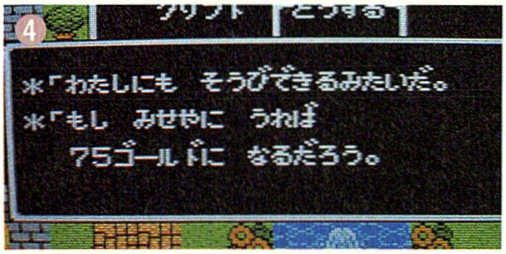
堀井雄二の㊙情報

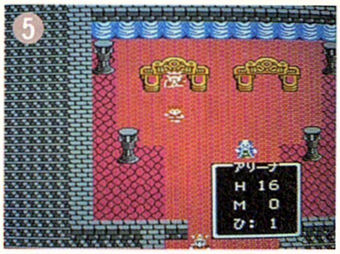
カジノでは、ポーカーのトランプや、スロットマシーンのドラムに使われているマークにも、注目してください。スライムや剣など、とてもドラクエらしいイラストを使ったりして、とにかく凝っているんです。スロットマシーンは機械によっても、マークの図柄は違うんですよ。

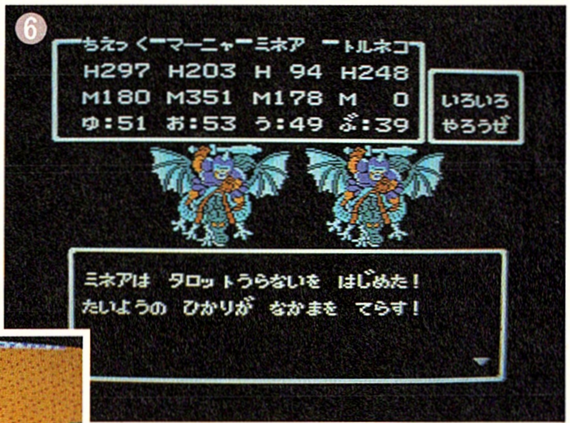


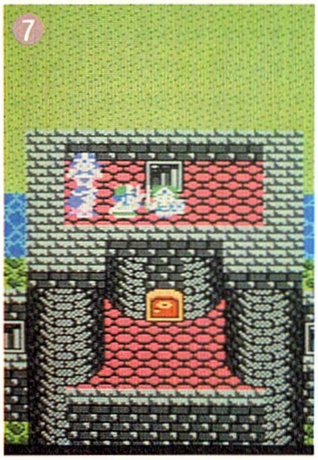




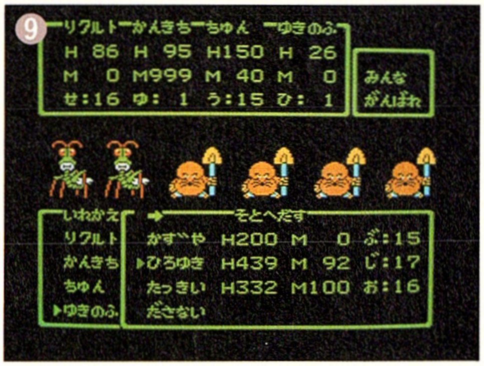












仲間

CHARACTER

心強い8人の仲間全員が主人公だ!!

今回は、パーティーメンバーの8人全員が主人公となる。最強の武器や防具を使いこなし、強力な呪文を駆使する勇者、戦士・ライアン、武闘家である王女・アリーナ、神官・クリフト、魔法使いのじいや・ブライ、武器屋の商人・トルネコ、踊り娘・マーニャ、占い師・ミネアの8人である。トルネコのアイテム鑑定など、各キャラは異なった特徴をもち、それぞれの専用アイテムなども数多く用意されている。❶❷❸❹❺❻

8人全員が揃う第5章では、基本的には馬車で移動するが、町やダンジョンなどの馬車で入れない場所は、4人のメンバーを選んで入っていく。❼❽

馬車の外には4人しか出せないが、いつでも入れ替えはできるのだ。❾

堀井雄二の㊙情報

この前公開された各章のオープニング画面は、すべてが必ずしも最初の画面というわけではありません。章によっては、あの画面の前に、ちょっとした出来事があったりします。ただ、その部分を見せてしまうと、プレイしたときの楽しみが減ってしまうので、あえてはずしたんですよ。

ドラクエアニメの第1回を見た感想がどっさり届いたので、特集しちゃうぞ

Dragon Quest IV MASTER'S CLUB

DRAGON QUEST IV 友の会

いきなりしきるヤツ

アニメ「ドラゴンクエスト」の感想が必本編集部にたくさん来ました。今回はその中からいくつかとり上げてみました。では、どうぞ!(気分はすっかり進行役)

No.0088 宮崎県・ぷうかJr.ターボ

†ということで、今回はアニメのことなんかの意見をどっさり紹介。ところでなんなんでしょ。この人は。

アニメの感想

その1

ぼくは「べつにイメージがくずれるわけじゃなし」と思ってアニメを見た。見終わってみて感じたことは、「おもれえ! また見てえ!」。イメージがくずれるどころか、別感覚のドラクエワールドもいいもんだと思った。

ゲームと一緒にしなくても、アニメはアニメの世界、キャラクターでいいと思う。ドラクエの世界も十人十色だ。まだファミコンのドラクエを満足にできない子が、アニメによってドラクエを知ってくれるなら、こんなにうれしいことはないと思う。

No.0312 愛媛県・CAR−2

その2

ヒロインのティアラと一緒にいた、スライム2匹がすごくかわいい! ピンクのはやっぱりベスかな? こんなかわいいスライムもいるけど、主人公のアベルたちの敵になるスライムはいるのかなぁ…。

No.0074 埼玉県・さとみ

その3

うまい具合いにまとめてあったので、感心し、うれしく思いました。なかでもうれしかったのは、ファミコンの音楽が使われていたことです。



◀No.0320 兵庫県・僧侶鱗打

私もむてきのんさんの意見にあったように、「私たちのドラクエ」から「みんなのドラクエ」になるかと思うと少し残念な気がしていました。でも、音楽を聞いてなんともいえない感動がこみあげてきたとき「この音楽を聞いて感動できるのは『ファミコン版ドラクエ』を好きな人以外にいない!」と思いました。私はファミコンファンにこのような感動をあたえてくれたアニメ版ドラクエが大好きです。

No.0313 福岡県・飛鳥

その4

アニメ、見ました。ドラクエやったことない人にはわかりにくかったかな。スライムが2匹でていたけど、初めて見る人は「なんだこれ?」って思うよね。ゲーム知ってる人なんかアニメのBGM聞いただけで感動しちゃうし、次回の予告見てびっくりしたと思うけど、知らない人はぜんぜん意味わかんないと思う。ゲームやってた人の方が感動できるとゆうのはうれしいけど、あの時間帯人気が落ちると放映時間がかわるんだよね。お○っちゃまくんとの視聴率争いもあるし。ドラクエファンとしてはそうなってほしくないんだけど。

No.0077 京都府・魔美

その5

アニメを見て、ちょっとがっかりしました。ゲームのドラクエをやってるときの気持ちとはなにか違うんです。

ゲームをやってるときは、たとえ助けることができないオルテガでも「助けたい!!」と心底思うのに、テレビのティアラがさらわれたときはそれほど強く思いませんでした。

やっぱりドラクエファンでアニメ化を賛成できない人はたくさんいるかもしれませんね。でも、ゲームがアニメ化するなんてスゴイことだから、ドラクエファンの1人として応援したいと思います。

No.0257 秋田県・えるふ

†賛否両論というところだけど、放映が始まったとたん、イキナリ賛成派が増えたのだ。回をかさねていくとどっちが増えるかな?

まんがのドラクエ

その1

ぶいまっくす様、J誌のまんが・ドラゴンクエストはおもしろいと思いますよ。たしかに鳥山先生に描いてもらいたいとは思います。でも、ファンの視点で描いたドラクエの方がいっそうおもしろいんじゃないでしょうか。

No.0211 東京都・樹羅由紀

その2

ぶいまっくすさんの言うとおり、J誌のドラクエは名前を借りただけのように見える。ドラクエのイメージではないと思いました。かといって、鳥山先生に描いてほしかったわけではありません。だってそれじゃあキャラはドラクエでも、ストーリーはちがいます。要は軽はずみにまんがとかにしないでほしい。鳥山キャラだからこそ、堀井さん、そのほかのスタッフの方々がいるからこそドラクエがあるんだと思う。

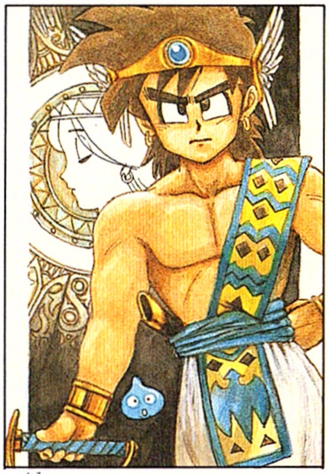
No.0097 京都府・竜羅剣

†竜羅さんの言ってるのは、いわゆるメディアMIXの話。次に続くのはこのテのハガキだ。

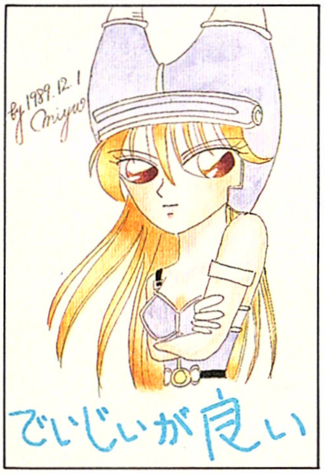
メディアMIX

ドラクエのアニメ化、まんが化に反対する人も多いだろうけど、僕は賛成である。それどころか、もっといろんな分野に進出してほしい。なにせ僕の望みはドラクエがゲーム史に残ることではなく、日本史、世界史に残るものになってほしいということだから(笑)。

いろんな分野に進出したあと、ドラクエファンはいったい何人になるのだろう。楽しみである。そして、いろんな分野のドラクエファンたちが集まって「僕はファミコン版が好きだ」「私はアニメ」「俺は小説」「僕は音楽」などというふうに話し合いたいものである。



◀No.0110 新潟県・ふじみ

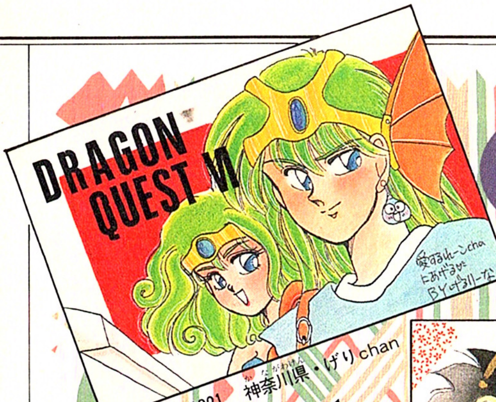


◀No.0064 新潟県・美夕



▲No.0320 山口県・織沢祐樹

もうすぐ発売!! イラストコンテスト



▲No0321 神奈川県・げりchan



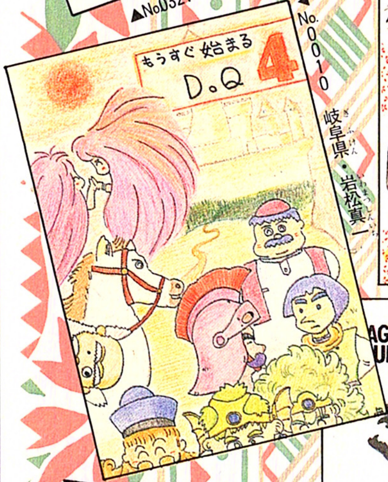
No0132 兵庫県・勇者カリン



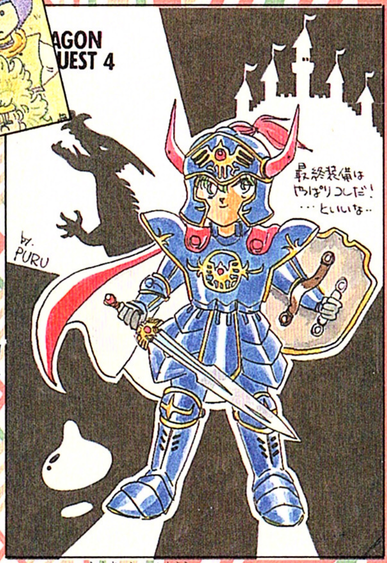
No0322 山口県・浜森ねむ



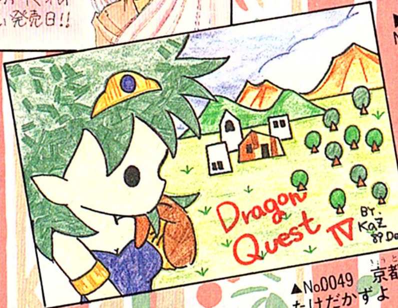
No0047 東京都・E



No0010 岐阜県・岩松真一



▲No0048 京都府・岩崎プル



▲No0049 京都府 たけだかずよ


No0324 福岡県・斉天大聖


No0323 富山県・美味しんぼ



No0234 京都府・悠輝らび



▲No0326 三重県・風来坊

…とはいったものの、こういうものって現実には限界がある。「ドラクエはゲームだから」といって受け入れない人が多い。だから、いろんな分野に進出しても「ドラクエ人口」はかわらないかもしれない。しかし、それでも賭けてみたい。ドラクエ世界をもっと多くの人に知らせよう！ 世界史にドラクエを残そう!!（笑）

No0118 三重県・D・喰エスト

✝ いきなしスケールがデカイのね。安心しろ、賛成派は増えている！

原点はゲーム

アニメからゲームにするときは、アニメにあるいろいろな要素や雰囲気をゲームに取り入れます。たとえば、道具とか必殺技、印象に残るシーン、セリフなどです。しかし、ゲームからアニメにするには、逆にゲームにはない主人公や敵、道具など、いろいろな要素を追加しなければなりません。それに、ゲームの重要部分をばらしてしまうかもしれない。だからアニメのシナリオはオリジナルになるし、ゲームのシナリオは入らなくなる。

さらに、ゲームは作られたストーリーをある程度自分でアレンジできる。それにひきかえ、アニメの場合は作者側で完全に作られてしまうのだ。

つまり、アニメのおもしろさはゲーム的楽しみがあるかどうかにかかってると思うんですよ。でも、僕はアニメになろうとまんがになろうとすべての原点はゲームであると思うんだけど…。

No0230 東京都・禎吉七番

✝ なるほどね。不満のある人は作者側の追加シナリオがいやなわけだ。

カナシート・水夜様

ドラクエのキャラクターデザインは鳥山先生じゃないほうがいい、という意見ですが、私は同意できません。だってキャラがいくらかわいくても、人に害を与えるキャラぢゃあありませんか！ 人もモンスターも外見で判断するのはよくないと思う。闘志がわかないとゆーのは、悪を悪と認めてないからじゃーないですか？

No0314 埼玉県・ルシファー!!

✝ ま、ゲームの場合、好きか嫌いかは別にしても、多少は外見も必要かなって気はするけど。

ひとりごと

ところで「Ⅳ」の神父さん。私に祈らせてください。

No0191 大阪府・白仮面

✝ 祈ってくれよ。ゆるしてやるからさ。ほらほら。

▼No.0206 沖縄県・なすか



仲間のモンスター

第５話で８人パーティに加えてモンスターも仲間にできるそうですが、ボクの意見としては、MOTHERのフライングマンタイプのモンスターが出てきそうな…。堀井さんはこのモンスターについてもすごいことを考えてるかも。

No.0315 兵庫県・ゆい坊太

✝ 仲間専用のモンスターってわけね。あたってるかも!?

流羅さんへ

ぼくも勇者や仲間たちにしゃべってほしいと思います。ドラクエⅣはＡＩです。仲間が勝手に動きます。ということは話すことだってできます。死にそうになったときは、クリフトが「大丈夫か」といってベホマをかけてくれたり、ライアンが「おれにまかせろ」と言って馬車からでてきたり。こんなことがあったらおもしろいと思います。

No.0316 福岡県・関羽

✝ 勝手に馬車から飛び出してきたときは何も言わなくても笑えました。しゃべったらもっと笑えるかもね。

１枚絵について

Ⅱではカットされたとゆー１枚絵について。まず、１枚絵があるっっ！　とゆーのはまちがいないっ！　と思います。理由は５章にわかれているとゆーこと。そして、それぞれの章にエンディングがあるということです。今までの情報によると、１～４章は独立しているとゆーことですが、１→２章、２→３章へ進むきっかけがないんですね。ま、１→５章、２→５章はあるにしても。それに、各章の時間も前後するかもしれないとのこと。さらに、各章のエンディングもはいるとあって、次の章に入るきっかけがなくなってしまうんですね。

そこで、私の推理によりますと、それぞれの章にオープニングがあるんじゃないかと思うんですよね。こーゆー時代に、これこれこーゆーいきさつでこの冒険が始まるんだよってな感じで。これをてっとり早く、誰にでも理解できるように説明するには、少々のアニメーションつきの１枚絵。これっきゃないと思います。

No.0317 岡山県・なおくん

✝ Ⅲのときも、あるとかないとか言っててなかったもんね。



◀No.0327 静岡県・ぴの



◀No.0158 静岡県・テドンかつ丼

音楽について

僕は戦闘シーンの音楽が、最低でも３種類はほしいと思います。まず、普通の戦闘のときと最後の大ボスの音楽。そしてもうひとつは、固定キャラと戦うときの音楽です。Ⅲで言うところのカンダタとかやまたのおろち、バラモスなど、絶対戦わなくてはならない敵の場合です。やっぱりそういうイベントがらみの敵とは普通の戦闘の音楽とは別の音楽で戦った方が気合いが入って楽しめると思うからです。

それと、最後の大ボスのいるダンジョンも、今までと違う音楽で演出してほしいと思います。

No.0318 福島県・炎の魔神

✝ いわゆる中ボスね。最近ではゲームボーイのＳａ・Ｇａとかが中ボスの音楽があるよね。



◀No.0160 埼玉県・遊者ろと

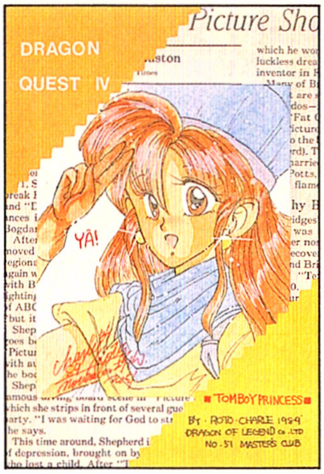
全滅について

全滅しても、ゴールドが半分になるだけということに不満がある人が多いと思う。ぼくはその理由についてこんなふうに考えた。実は勇者たちの後ろには王にやとわれた支援隊がいるのだ。勇者たちが全滅したときには彼らが城まで連れ戻し、王様に生き返らせてもらう。王は勇者たちに少ししかゴールドを払えないくらい財政難だから、支援隊の費用は勇者たちが負担する。ゴールドが増えて来ると支援隊の数も増えるので費用がかさむ。

とまあこんなのはどうでしょう。これはあくまでぼくの考えです。

No.0194 北海道・道具屋ステイヌ

✝ ＊おおっと＊、ユニークな意見が来たぞ。ゴールドがたまるとぜいたくしたくなるのは勇者も同じなのね。



◀No.0051 東京都・ロト・ちゃある



◀No.0299 静岡県・ENDLESS

小さなメダル

今回、山彦の笛を吹いてエコーが返って来るのはこれかな？

No.0133 大阪府・幻・Ｈ

✝ おお、すっかし忘れていた定番アイテム、ここに登場か？

◎発売日まであと1ヵ月

正確に言えば、発売日まであと１ヵ月もない！　このよろこびをハガキに託してマスターズまで送ろう！　あて先は右のハガキのとおり。ちなみに、イラストを白黒で書いてくれる人がいるんだけど、カラーページなんだから色もぬっておくれ。

▼No.0236 鹿児島県・けー君



ソフトスクランブルスペシャル

1989 SOFT SCRAMBLE SPECIAL

・FAMI-COM ・PC ENGINE
・MEGA DRIVE ・GAME BOY



膨大なデータ。
深い見識。
内に秘めた愛。

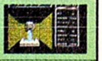
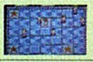
いいゲームだけをいつまでも心に

KARAKUCHI REVIEW

THE TOP 100 OF THE YEAR

発表!! 1989年ファミコンソフト年間TOP100

データで見る1989年、ファミコンソフトのTOP100ランキング、発表です。昨年の1年間、どのゲームが売れて、プレイヤーの心に残ったのか？　数字が示します。当然の順位、意外な順位がいろいろ。22ページに掲載した座談会と合わせて、去年のゲームを振り返ってみては？ ソフト購入作戦の参考資料にどうぞ。

順位	ゲーム名	メーカー名	得点	C/D	ゲーム内容
1	MOTHER	任天堂	8777	C	糸井重里氏が総指揮をとった本格RPG。現代アメリカが舞台。言葉と映画的演出効果にこだわりを持った作品 
2	ウィザードリィII	アスキー	7713	C	パソコン版「ウィザードリィIII」をリメイクした。善と悪に分かれた6層の冒険。前作のキャラクターの転送可 
3	ファミスタ'89開幕版	ナムコ	5481	C	「'88」版のチームエディットをさらに発展させたプレイヤーエディットを採用。野球ゲームの定番として人気続く 
4	ドラゴンボール3 悟空伝	バンダイ	5297	C	シリーズ3作目。カードを移動と戦闘に使う独自のゲーム進行。人気キャラ総出演でアニメを思わせる画面構成 
5	スーパーマリオブラザーズ3※	任天堂	4398	C	アクションゲームとして可能な限りのアイデアを詰め込んだ名作。全ワールドを、ボードゲーム感覚で制覇する 
6	SDガンダムガチャポン戦士2	新正工業・バンダイ	4015	C	敵陣占領を目指す戦術タイプのシミュレーションゲーム。44種類ものユニット（モビルスーツ）など改良点目立つ 
7	テトリス※	BPS	3332	C	7種類のブロックを組み合わせ、平坦なラインをつくるだけのシンプルなゲーム。ソ連産ゲームとしても話題に 
8	ファイナルファンタジーII※	スクウェア	2539	C	ストーリーの進行を重視した人気RPGの2作目。経験値、会話、マップ等に革新的な試みを見せた意欲的作品 
9	ウルティマ～聖者への道	ポニーキャニオン	2532	C	パソコン版の名作RPG「ウルティマIV」がベースに。8つの徳を極めて"聖者"となることがシナリオ上の目的 
10	ドラゴンクエストIII※	エニックス	2399	C	職業選択の方法を採り入れた4人パーティ制のRPG。高度なルールを、わかりやすく説明。初心者でも遊べる 
11	天地を喰らう	カプコン	2274	C	中国の壮大な物語、三国志をモチーフにしたRPG。テンポの良いストーリー展開と独自の戦闘シーンが人気に 
12	究極ハリキリスタジアム 平成元年度版	タイトー	1999	C	前作で好評だったアトラクションがふんだんに盛り込まれた。パスワード入力により、オリジナルチーム作成可 
13	遊遊記	任天堂	1899	D	'87年に発売された「新・鬼ヶ島」の続編。5人の登場人物を場面に応じて操作する異色のアドベンチャーゲーム 
14	ツインビー3	コナミ	1866	C	前作「2」とは異なりタテスクロールのみの設定に。ステージや残機数、難易度をプレイヤーが選べる大胆設計 
15	ファミコンジャンプ	バンダイ	1432	C	週刊「少年ジャンプ」に掲載されたマンガキャラクターが多数登場するRPG。豊富なサブゲームが設定された 
16	クインティ	ナムコ	1416	C	床のパネルをめくりながら攻撃、アイテム獲得を行うアクションゲーム。ゲームライターの田尻智氏が製作した 
17	ケルナグール	ナムコ	1199	C	細密でリアルな動きが斬新な格闘ゲーム。キャラクターを成長させていく修行モードはRPGとして完成度高い 
18	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン	光栄	1166	C	光栄の歴史3部作のひとつ。ヨーロッパ全土を制覇するのが目的。東洋と西洋を結ぶロマン、13世紀前半が舞台 
19	ファミコン探偵倶楽部II うしろに立つ少女	任天堂	1116	D	前作"消えた後継者"の2年前のお話。学園ミステリーのアドベンチャーゲーム。「遊遊記」同様ディスク2枚組 
20	がんばれゴエモンII	コナミ	1032	C	2人同時プレイが可能なRPG風アクションゲーム。ゴエモンとえびす丸が、日本全国を南から北へと冒険する 

順位	ゲーム名	メーカー名	C/D	ゲーム内容
21	ロックマン2	カプコン	C	豊富な武器と凝ったステージ構成。横スクロール型アクション
22	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン	C	RPGとなった続編。戦闘が前作をそのまま組みこんだ衝撃作
23	激闘プロレス	テクモ	C	必殺技が迫力ある大画面で炸裂。2人同時プレイ可能なプロレス
24	北斗の拳III	バンダイ	C	原哲夫のコミックのゲーム化。IIIはRPG。「あべし」も健在
25	ファミリースタジアム'88※	ナムコ	C	ファミスタ第3弾。チームエディットや球場選択などを加えた
26	ワギャンランド	ナムコ	C	マスコットキャラ「ワギャン」を使ったアクション。背景美麗
27	レーサーミニ四駆	コナミ	C	ボードゲームでゲームが進行。各種イベントで四駆をチューン
28	ベースボールスター	SNK	C	球団経営や選手育成がある野球ゲーム。RPG感覚で楽しめる
29	超人ウルトラベースボール	カルチャーブレーン	C	魔球や秘打、ウルトラ守備が可能。多彩なモードが売りの野球
30	ウィロー	カプコン	C	ルーカスの映画のゲーム化。画面切り換えのアクションRPG
31	甲子園	ケイアミューズメントリース	C	高校野球を題材としたゲーム。敗けると泣きながら砂を集める
32	グラディウスII※	コナミ	C	業務用のアレンジ。パワーアップ形式を最初に選ぶことが可能
33	ハイドライド3	ナムコ	C	パソコンからの移植。重量の制限を導入したアクションRPG
34	スプラッターハウス	ナムコ	C	コミカルな横スクロール型アクション。業務用の移植ではない
35	コズミックウォーズ	コナミ	C	同社の「グラディウス」をモチーフにしたSLG。初心者向け
36	新・燃えろプロ野球'89	ジャレコ	C	視点を俯瞰にした野球ゲーム。好評だったバイオリズムも付加
37	ドラゴンバスターII	ナムコ	C	視点を横から上に移した続編。壁に反射する弓を使い敵を倒す
38	ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン	C	ご存じ不良学生の活躍するアクション。技がパワーアップする
39	ファミリーピンボール	ナムコ	C	多人数で楽しめるピンボール。7つの盤面を4モードで遊べる
40	ドラゴンスピリット	ナムコ	C	業務用からの移植。竜が主人公のシューティング。難易度低し
41	熱血高校ドッジボール部※	テクノスジャパン	C	業務用の移植。くにおくんがドッヂボールで世界遠征していく
42	ジーザス	キングレコード	C	パソコンからの移植。宇宙船に侵入した怪物と対決するAVG
43	ゾイド2	東芝EMI	C	戦闘が3DシューティングのRPG。味方のパーティ制を導入
44	アフターバーナー	サン電子	C	業務用3Dシューティングの移植。宙返りや誘導弾がゴキゲン
45	忍者龍剣伝※	テクモ	C	テクモシアター第2弾。ストーリー性を高めた忍者アクション
46	じゃじゃ丸忍法帳	ジャレコ	C	じゃじゃ丸のRPG。全4章のシナリオをさくら姫と戦い抜く
47	がんばれペナントレース	コナミ	C	パソコン版のリメイク。年俸やチーム運営が可能な野球ゲーム
48	中華大仙	タイトー	C	業務用の移植版。中華風の横スクロールシューティングゲーム
49	ベストプレープロ野球※	アスキー	C	アクション性を排した野球ゲーム。監督気分で選手に指示する
50	激亀忍者伝	コナミ	C	4匹のカメを使いわけるアクションゲーム。演出が優れている
51	桃太郎電鉄※	ハドソン	C	さくまあきら氏の創ったボードゲーム。4人まで同時プレイ可
52	ロボコップ	データイースト	C	大ヒット映画のゲーム化。ハードな展開が魅力的なアクション
53	スクウェアのトムソーヤ	スクウェア	C	左右と奥に展開するマップを持ったRPG。必殺技が目新しい
54	名門！第三野球部	バンダイ	C	むつ利之のコミックをゲーム化。アニメ同時進行型の野球ゲーム
55	チャイルズクエスト	ナムコ	C	お笑いグループ「チャイルズ」が主人公のRPG。ギャグ満載
56	三国志　中原の覇者※	ナムコ	C	三国志をモチーフとしたSLG。戦闘で兵を操作することが可能
57	麻雀大会	光栄	C	麻雀ゲームの決定版。歴史上の英雄たちが相手。差し馬も可能
58	ホームランナイター	データイースト	C	12球団からチームを選びペナントレース。監督の表情が変わる
59	魁！男塾	バンダイ	C	コミックのゲーム化。原作の持ち味を活かした格闘アクション
60	本命　競馬シミュレーション	日本物産	C	競馬SLG。コースや馬のデータを入力すると結果を予想する

順位	ゲーム名	メーカー名	C/D	ゲーム内容
61	激突四駆バトル	アイレム	C	クラッシュして敵を破壊すればクリア。文字通り激突四駆もの
62	アイドル八犬伝	トーワチキ	C	主人公のキャラがかわいいお気軽AVG。カラオケも楽しめる
63	悪魔の招待状	ケムコ	C	洋館の内部を舞台にしたホラーAVG。こまめなセーブが必要
64	メジャーリーグ	アイレム	C	操作性の良さとハデな演出がウリ。同名の映画との関係は薄い
65	ドラゴンニンジャ	ナムコ	C	業務用からの移植。横スクロールのアクション。悪役が個性的
66	貝獣物語※	ナムコ	C	4匹の貝獣でパーティを組むコミカルRPG。個別行動も可能
67	里見八犬伝	SNK	C	8人の中から1人を選んでスタート。仲間を集めてゆくRPG
68	V'BALL	テクノスジャパン	C	アメリカっぽい演出満点のビーチバレー。VSは4人プレイも
69	ウィザードリィ※	アスキー	C	RPGの古典的名作。限りなく想像力を刺激する迷宮の光と闇
70	ファリア	ハイスコアメディアワーク	C	女戦士が主人公のコミカルRPG。アイコンを使った画面処理
71	アメリカンドリーム	ココナッツジャパン	C	パチ夫くんシリーズ、スロットマシーン海外編。リアルな快感
72	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	アスミック	C	片山まさゆきのキャラが楽しい麻雀ゲーム。パソコン版の移植
73	三国志※	光栄	C	8人の英雄から1人を選ぶ本格的戦国SLG。上級者向け名作
74	キングオブキングス※	ナムコ	C	剣と魔法の世界を舞台にしたウォーSLG。シナリオ数は12本
75	探偵神宮寺三郎　危険な二人	データイースト	D	おなじみ神宮寺三郎シリーズ第3作。前・後編のディスク2枚組
76	ドラゴンボール2※	バンダイ	C	カード5枚をつかったアニメバトルと原作をいかしたシナリオ
77	コズミックイプシロン	アスミック	C	3Dスコープ対応のシューティング。キャラは人型と飛行機型
78	ソフトボール天国	トンキンハウス	C	60人の選手には動物もたくさん空を飛べるキャラや変身もあり
79	ローリングサンダー	ナムコ	C	業務用からの移植。横スクロールのアクション。笑えるキャラ
80	武田信玄2	ホット・ビィ	C	前作にはなかった世継ぎ制度が特徴。親子2代で天下統一の夢
81	飛龍の拳II	カルチャーブレーン	C	格闘トーナメントモードもついたアクションRPG。演出多し
82	早打ちスーパー囲碁	ナムコ	C	初級者から上級者まで楽しめる3つのモード。思考時間も短い
83	脱獄※	ケイアミューズメントリース	C	業務用からの移植。パンチとキックで敵を倒す横スクロール型
84	シャドウゲイト	ケムコ	C	米国産AVGの移植版。3Dダンジョン風の城内が雰囲気良し
85	ドラゴンクエストII※	エニックス	C	国産RPGの頂点。3部作の中ではマニアの評価が一番だった
86	忍者COPサイゾウ	九娯貿易	C	映画的手法をとりいれた忍者アクション。キャラの動きが固い
87	半熟ヒーロー※	スクウェア	C	ユーモラスなキャラ。ユニークなリアルタイムSLG。評価高し
88	信長の野望　全国版※	光栄	C	光栄の歴史SLG3部作第1弾全国50ヶ国を統一するのが目的
89	美味しんぼ	新正工業・バンダイ	C	おなじみ究極のメニューを探すAVG。グラフィックが淋しい
90	アキラ※	タイトー	C	大友克洋原作のAVG化。アニメするビジュアルがファン向け
91	落っことしパズルとんじゃん!？	ジャレコ	C	牌を並び換えて穴に落とすだけのシンプルなパズル。初心者向
92	オペレーションウルフ	タイトー	C	業務用からの移植。光線銃にも対応する3D・シューティング
93	ファミコンウォーズ※	任天堂	C	15のマップ、ユニットは陸海空16種。アニメ処理も多く楽しい
94	ヒットラーの復活※	カプコン	C	ワイヤーを使ったアクションがユニークなアクションが効果的
95	ビーバップハイスクール※	データイースト	C	原作を忠実に表現したグラフィック。アブないセリフも楽しい
96	マハラジャ	サン電子	C	インドを舞台にしたAVG。RPGの要素も加えた。異国情緒
97	殺人倶楽部	ケムコ	C	パソコン版の名作AVGを移植登場人物の多さと複雑な謎解き
98	サンダーバード	パック・イン・ビデオ	C	原作のファンなら涙もののグラフィック。内容は普通の弾ち物
99	ガーフィールドの一週間	トーワチキ	C	アメリカン・キャラのネコがかわいいアクション。女の子向け
100	燃える！お兄さん	東宝	C	セリフ攻撃がユニークなキャラクターアクション。ン玉って？

各マシン別ソフト人気チャート

今年から初めて登場するマシン別人気ソフトランキング。「PCエンジンTOP30」「メガドライブTOP10」「ゲームボーイTOP10」をお届けします。増えるマシンに増える対応ソフト、人気度が一目瞭然。

PCエンジン年間TOP30 THE TOP 30 OF THE YEAR

順位	ゲーム名	メーカー名	得点	Hu/CD	ゲームの内容
1	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	2633	Hu	4人までプレイ可能なボードゲーム。散りばめられたギャグが秀逸
2	オーダイン	ナムコ	1511	Hu	業務用からの移植作。ハードを活かした見せ場多し。難易度は低い
3	ガンヘッド	ハドソン	1341	Hu	全国キャラバン指定のシューティングゲーム。多彩な武器が魅力十分
4	天外魔境ジライア	ハドソン	1091	CD	CDロム用のRPG。メディアを活かした作りが評判。難易度低し
5	ファイナルラップツイン	ナムコ	950	Hu	業務用の移植。2人同時プレイも可能。クエストモードも楽しめる
6	究極タイガー	タイトー	920	Hu	業務用の移植。派手なパワーアップが楽しいシューティングゲーム
7	ニュートピア	ハドソン	701	Hu	ゼルダ風のアクションRPG。バランスもアクション性も評価高し
8	ネクタリス	ハドソン	601	Hu	エンジン初のSLG。生産などを省いた新機軸。初心者向けの傑作
9	ダブルダンジョン	メサイヤ	540	Hu	史上初、2人同時プレイ可能な3D型RPG。22本のシナリオが魅力
10	パワーリーグII	ハドソン	471	Hu	「天の声II」対応の野球。ホームラン時の3Dスクロールが大迫力
11	サイドアーム	NECアベニュー	460	Hu/CD	業務用の移植。ボタンで向きを変えるシューティング。難易度高し
12	ファイヤープロレスリング	ヒューマン	411	Hu	16人のレスラーが登場するプロレスゲーム。タッグを組むのも可能
13	凄ノ王伝説	ハドソン	350	Hu	永井豪のコミックをゲーム化したRPG。ストーリー性を重視した
14	ダンジョンエクスプローラー	ハドソン	320	Hu	5人同時プレイ可能なRPG風アクション。パスワード方式を採用
15	ワンダーモモ	ナムコ	291	Hu	演劇風な展開が目新しい美少女アクション。アーケードからの移植
16	ドラえもん迷宮大作戦	ハドソン	251	Hu	全60面のアクション。敵を穴に埋めて倒す。難易度の設定ができる
17	ニンジャウォーリアーズ	タイトー	220	Hu	業務用からの移植。忍者を操作するアクション。2人同時プレイ可
18	パックランド	ナムコ	209	Hu	ナムコの人気キャラのパックマンを使ったアクション。完成度高し
19	モンスターレア	ハドソン	191	CD	CDロム用のアクション。業務用からの移植。各所のトラップが絶品
20	アールタイプII※	ハドソン	160	Hu	Rタイプの後編、ステージ5から8を収録。前編がなくても遊べる
21	PC原人	ハドソン	152	Hu	横スクロール型のアクションゲーム。頭つき攻撃で敵を倒していく
22	獣王記	NECアベニュー	150	Hu	業務用の移植。獣化してからの必殺技が圧感。2人同時プレイも可能
23	コブラ	ハドソン	141	Hu	寺沢武一のコミックのAVG化。CDロムを活かした作りが魅力的
24	サイバークロス	フェイス	139	Hu	変身ヒーローを題材としたアクションゲーム。敵の怪人も凝っている
25	アウトライブ	サン電子	131	Hu	3Dダンジョン型のSF・RPG。マッピングの楽しさを味わえる
26	モトローダー	メサイヤ	128	Hu	5人まで楽しめるレーシングもの。賞金で車をパワーアップさせる
27	ヴァリスII	日本テレネット	120	Hu	CDロム用のアクション。臨場感たっぷりのアニメーションが売り
28	ブラッディーウルフ	データイースト	117	Hu	業務用の移植。戦場もののアクションゲーム。2人同時プレイも可能
29	ドラゴンスピリット	ナムコ	110	Hu	業務用の移植。ドラゴンが主人公のシューティング。BGMが絶品
30	イースI、II	ハドソン	109	Hu	IとIIを収めたお得用ソフト。CDロムならではの魅力がタップリ

メガドライブ年間TOP10 THE TOP 10 OF THE YEAR

1	大魔界村	セガ	876	「魔界村」の続編としてゲームセンターの話題を独占した、カプコンの大作ACGの完全移植版
2	ファンタシースターII	セガ	672	セガの不朽の名作、「ファンタシースター」の第2弾。アニメーション戦闘シーンは秀逸。6M
3	スーパー大戦略	セガ	348	現代最新兵器を駆使して敵国占領を目指す、戦略が物を言う現代戦争SLG。マップは全35種
4	スーパーハングオン	セガ	179	業務用の移植モードに新しくオリジナルモードを加えた、雰囲気満点のバイクドライブゲーム
5	ランボーIII	セガ	107	同名映画のゲーム化。ランボーがマシンガン片手に暴れ回る、8方向スクロールの戦争ACG
6	フォゴットンワールズ	セガ	96	業務用の「ロストワールド（カプコン）」の移植版。クルリと回転しながら攻撃する動きが新鮮
7	サンダーフォースIIMD	テクノソフト	94	パソコンゲームからの移植。奇数面は全方向、偶数面は横スクロールのシューティングゲーム
8	スーパーリーグ	セガ	83	対コンピュータ時の難易度等が細かく設定できる、演出面に凝った野球ゲーム。業務用の移植
9	スーパーハイドライド	アスミック	80	フェアリーランドに平和を取り戻すために戦った勇士の物語。パソコンからの完全移植RPG
10	獣王記	セガ	77	パワーアップアイテムにより、マイキャラ自らが成長し変化する横スクロールACG。2P可

ゲームボーイソフト年間TOP10 THE TOP 10 OF THE YEAR

1	テトリス	任天堂	921	ソビエト生まれのパズルゲーム。落ちてくるブロックを積んでラインを消す。頭脳と速さが勝負
2	スーパーマリオランド	任天堂	277	本体と同時に発売された「スーパーマリオ」のゲームボーイ版。馴染みのキャラや裏ワザも健在
3	ドラキュラ伝説	コナミ	184	人気シリーズ「ドラキュラ」のゲームボーイ版。ムチを武器にモンスターに立ち向かうACG
4	モトクロスマニアックス	コナミ	93	起伏に豊んだコースをニトロを爆発させながら、制限時間内にクリアするバイクレースゲーム
5	倉庫番	ポニーキャニオン	74	指定の場所へ荷物をかたずける手順が命のパズルゲーム。エディットで独自のゲームが作れる
6	上海	ハル研究所	62	積まれた麻雀牌から同じものを取っていき、全部取ればクリア。麻雀牌を使うアメリカ産ゲーム
7	役満	任天堂	60	6項目のルール設定が可能な2人麻雀ゲーム。5人の面子の中から対戦相手を選ぶ。2P可能
8	テニス	任天堂	45	4段階のレベル設定。速攻ありロブありと多彩なプレイが可能。審判役のマリオの表情も楽しい
9	シーサイドバレー	トンキンハウス	35	ファミコンでも出なかったビーチバレーのゲーム化。軽快な動きと操作感、水着ギャルも登場
10	魔界塔士SA・GA	スクウェア	32	ゲームボーイ初のRPGとして前評判が最も高かった話題作。摩天楼が舞台の剣と魔法の世界

好きなソフトメーカーTOP20

順位	メーカー名	得点	おもな作品
1	ナムコ	1768	「ゼビウス」/「女神転生」/「ファミリースタジアム」シリーズ/「ドルアーガの塔」
2	エニックス	1290	「ドラゴンクエスト」シリーズ/ポートピア連続殺人事件」/「ドアドア」
3	スクウェア	1089	「ファイナルファンタジー」シリーズ/「半熟英雄」/「魔界塔士SA・GA」
4	任天堂	1078	「スーパーマリオブラザーズ」シリーズ/「ゼルダの伝説」/「MOTHER」
5	コナミ	1061	「グラディウス」シリーズ/「悪魔城ドラキュラ」/「魂斗羅」/「ツインビー」シリーズ
6	アスキー	1026	「ウィザードリィ」シリーズ/「ベストプレープロ野球」/「フリートコマンダー」
7	タイトー	876	「究極ハリキリスタジアム」シリーズ/「アルカノイド」シリーズ/「究極タイガー」
8	ハドソン	792	「桃太郎伝説」/「桃太郎電鉄」/「スターフォース」/「R-TYPE」/「ボンバーマン」
9	セガ	731	「ファンタシースター」/「ゴールデンアックス」/「ヴァーミリオン」/「大魔界村」
10	光栄	672	「信長の野望・全国版」/「三国志」/「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン」
11	カプコン	637	「ロックマン」シリーズ/「1943」/「ヒットラーの復活」/「スウィートホーム」/「魔界村」
12	バンダイ	602	「ドラゴンボール」シリーズ/「SDガンダム」シリーズ/「ファミコンジャンプ」
13	テクモ	575	「ソロモンの鍵」/「忍者龍剣伝」/「キャプテン翼」/「アルゴスの戦士」/「つっぱり大相撲」
14	テクノスジャパン	569	「双截龍」/「ダウンタウン熱血物語」/「熱血高校ドッジボール部」/「熱血硬派くにおくん」
15	ジャレコ	555	「燃えろ!!プロ野球」シリーズ/「忍者じゃじゃ丸くん」シリーズ
16	サン電子	527	「ファンタジーゾーン」シリーズ/「ナゾラーランド」シリーズ/「TEL TEL」シリーズ
17	ポニーキャニオン	521	「ウルティマ」シリーズ/「ザナック」/「ルナーボール」/「谷川浩司の将棋指南II」
18	データイースト	516	「神宮寺三郎」シリーズ/「ビーバップハイスクール」/「ヘラクレスの栄光」
19	ケムコ	515	「シャドウゲイト」/「真田十勇士」/「スパイvsスパイ」/「悪魔の招待状」
20	カルチャーブレーン	507	「飛龍の拳」シリーズ/「スーパーチャイニーズ2」/「超人ウルトラベースボール」



データ分析

本誌読者は何を見ているのか？ ゲームファン気質の動向を探る

ファミコン編

●まずディスクソフトの低落が目立つ。一作年はTOP100のうち、41作がディスク、昨年はTOP100のうち17作がディスクだった。が今回の集計では3作のみがランクイン。（「遊遊記」「ファミコン探偵倶楽部パート2」「危険な2人」）どれも2枚組のアドベンチャーゲームというのは偶然の一致か。

●長寿ソフトの健闘が目立つ。「スーパーマリオ3」「テトリス」が代表格。

PCエンジン編

●反射神経型ゲーム優位。思考型ゲームの伸び悩みが見られる。

●ソフトのタイトル数、評価ともにハドソンが孤軍奮闘。同様にメガドライブはセガのソフトが人気を得た結果に。これは両マシンの強みであると同時にサードパーティの力不足を感じさせる。

メガドライブ編

●業務用ゲーム、パソコンゲームの移植ものが、他のマシンに比べて多いのが浮き彫りに。

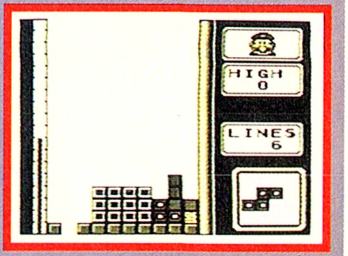
ゲームボーイ編

●ゲームボーイ版「テトリス」は2位の「スーパーマリオランド」を大きく引き離した。その差は他のマシンの1位と2位の差に比べて最も大きい。

●パズルタイプのゲームが3作品、TOP10圏内に登場した。



↑「遊遊記」の出現は、ディスクシステムは“まだ終わりでない”ことの証明か？



↑段トツの得票を集めたゲームボーイ版「テトリス」。ハードの普及に大きく貢献

●このランキングは、「ファミコン必勝本」（'89、Vol.23/'89年11月17日発売号）の読者アンケートハガキ1000通を無作為抽出したものに、以下の協力玩具店の売り上げデータを加味し編集部が独自に集計・作成しました。「キディランド原宿店」、「奥野かるた店」（東京・神田）、「伊勢丹」「西武百貨店（池袋店）」

●ファミコンの項、Ⓒはカセット、Ⓓはディスクを表しています。

●PCエンジンの項、HuはHuカード、CDはCDロムを表しています。

●好きなソフトメーカーTOP20はアンケートのみによって構成されています。

●※印のゲームは1988年12月31日以前に発売されたソフトです。



八十九年TVゲーム

1989年ゲーム界はどういう一年だっ
好き業界人やゲームライターたち

出席者
- 鏡　明(SF作家)
- みうらじゅん(イラストレーター)
- 西原えりこ(マンガ家)
- 山下　章
- とみさわ昭仁
- 手塚一郎
- ベニー松山
- 成沢大輔
- 本誌編集部

「テトリス」って希望と絶望のバランスがいい

編集部　編集部で「'89年はどういう一年だったか」という読者アンケートをとったところ、「ドラクエⅣ」が発売されなかったこと、ゲームボーイなどの新しいハードのこと、「テトリス」のこと、おもしろいソフトがあまりなかったことに関する意見が非常に多かったんです。かなり昨年の特徴が出ていると思うのですが、皆さんのゲーム観はいかがでしょう？

みうら　まさに「テトリス」地獄(笑い)。ぜんっぜんうまくならないもんだから。うまくなれば飽きるんだろうけど。だけど「テトリス」って、人間の煩悩が入ってるゲームですよね。穴空いてるところに埋めたくなるのって本能でしょ。人間の3大欲望に「テトリス」が加わって、4大欲望になってる。



鏡　明

●SF作家。「ポン」の頃からTVゲームに親しんでいるというゲーム大好き作家。幅広い趣味を持つマルチ人間だ。

鏡　「テトリス」って、おもしろいおもしろくないじゃなくて、クセなのね。ただそれをやってるだけ、って感じがする。ほんとサルのマスターベーションと同じだよね。

西原　「テトリス」をソ連の人が作ったというのを知ってビックリ。なんて生意気な奴なんだ、って思いました(笑い)。だから9－5をクリアすると思わず、勝ったぞバーローという感じになる。コサックダンスや赤の広場がたまらなくインチキくさいですけど。

編集部　あれは日本で移植したときに入れたみたいですね。

鏡　ソ連の陰謀だっていう噂も流れたでしょ。アメリカのコンピュータ技術者にこれをやらせて、仕事をさせないようにするつもりだった、ってね。

みうら　ポテトチップスのCMで「カリンカ」の曲を使ってるのがあるんだけど、あれ「テトリス」のこと絶対意識してると思うのね。俺、仕事しててもTVからあの曲が流れるとつい反応しちゃうの(笑い)。

鏡　とっつきがいいよね。RPGでも何でもゲームをやるにはまず準備段階が必要だけど、「テトリス」はいきなり入ってけるでしょ。誰にでもわかるし。操作的にはシューティングに近い感じがする。で、プラス次は何が来るかなとか、こういうブロックが欲しいなっていうこっちの希望が加わるんだよね。希望通りにいけばいいけど、絶望的になるときもある。その2つのバランスがすごくいいんだ。それと、9－5が終わってもそのままやり続けることができるっていう、永遠に終わらない感じもいいよね。俺が最初にTVゲームにハマったのってブロック崩しなんだけど、あれにすごく近い。まったく頭使わないでできるのがいいんだ。

手塚　そう、「テトリス」にはやること一つしかない。

山下　それで、絶対正解というのがないですよね。

松山　慣れてくると欲が出てきて、4ラインしか取らないぞ、ってなる。これがハマるきっかけかも。

西原　そうそう、なんでこんなに浅はかなんだろうアタシ、とか思うの(笑い)。四角いブロックが一番キライ。何個も続けて落ちて来るともうパニック！

鏡　パニックになって、そこからどう立ち直るか。立ち直ったときの自分ってものすごく誇らしくなる。それにしても、本を読んでても行間の隙間が気になるんだよな。新宿の高層ビルとか見てても、つい埋めたくなってくるの(笑い)。あと、ゲームボーイの対戦型って発明だよね。燃えるよ。

みうら　あれすごいよね。持ち運びができて、即対戦できるんだからね。

鏡　あれではっきりしたのは、やっぱり人間が一番おもしろい、ってことだと思う。よくゲームを作ってる人のロジックを考えてゲームすることってあるけど、考えてみるとそれも生身の人間に対する対抗だったんだな。

みうら　あのさぁ、ゲーセンの「テトリス」のうしろにトカゲの絵があるじゃない。前から不思議に思ってたんだけど、あれって何であるんだろうね(爆笑)。

体は文科系でも気持ちは体育会系なんだよね

編集部　ところで、ハードの種類が増えて、しかも高性能になってきている傾向についてなんですが。



みうらじゅん

●イラストレーター。"男気"を信条とする文科系硬派。今年は「テトリス」とバンド「大島渚」に集中。CDも発売の予定。

鏡　どんなにハードが増えても、やっぱりソフト次第ですよね。ただ、高性能になるとゲームも複雑になっていくからね。そっちに走りすぎないでほしいな。

山下　もしもハード5機種に合わせて、同じゲームを5種類作らなくてはならない状況になったら、ソフトメーカーは大変ですよね。手間がかかるから、力が分散されてしまいそうですし。

みうら　でも俺はいろんなハードがいっぱい出たほうがいいと思うよ。性能のいいゲームって高いでしょ。それで子供が買わなくなってくれるといいんだけどな。子供ってゲームうまいから、悔しいんだよね(笑い)。うちによく来る子供がいるんだけど、すぐうまくなっちゃうの。こっちは一週間ぐらい必死で練習してるのに、対戦すると負けちゃうんだよな。何本もあればその子が覚える前に勝てるかなと思って、一時期ものすごい本数買ってた(笑い)。だから、100機種ぐらい出て欲しいね(笑い)。

編集部　みうらさんは、勝負にこだわるタイプなんですか？

みうら　うん。だって胸クソ悪いもん。ゲームってさ、基本的に体育会系でしょ。俺、体は文科系だけど気持ちは体育会系なんだよね。ゲームってそうい

徹底総括一大座談会

たんだろうか!?　そのへんのとこをゲーム
8人に徹底的にしゃべってもらいました！

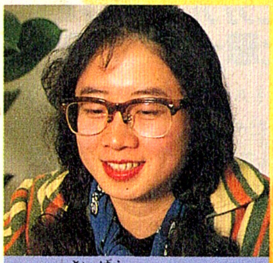
う人のためにあると思うよ。でも、RPGが出ちゃったら、なんかゲームが文科系のものになっちゃったような気がする。やっぱりゲームもロックに生きなきゃダメよ(笑い)。男気じゃないよ。

編集部　西原さんは、アクションもRPGも両方プレイされているようですが、その辺いかがですか？

西原（寿司を頬張っていてモゴモゴしている）
やっぱり相手ができるだけ憎たらしいほうがいいんじゃないですか。謎解きで、自分のバカさ加減がおもむろにわかってしまうようなのはイヤですね。前に「オホーツクに消ゆ」で、一週間ぐらいかかってようやく展開が見えたと思ったら、いきなりジャーンってタイトルが出て。そのとき、ほんとアタシってサルだなって思い知らされた(笑い)。

編集部　松山さんは、どういう基準でゲームを選ばれるんですか？

松山　操作性のいいものがまず好きです。「ヒットラーの復活」はよかったですね。コイツがこう跳ねてくる、だからアイツはこう上がってくるんだ、っていうのがちゃんと納得できる。頭の中で動きがイメージできないとイヤなんですよ。それと世界観がムチャクチャなゲームもイヤですね。



西原えりこ
●マンガ家　ゲームをやると途端に過激な性格に早変わり。"近所のデブ"と呼ばれる少年とゲーム友達である。

西原　そういえばアタシ、「スターラスター」の操作の仕方がいまだにわからないんですけど(爆笑)。どうしたら得点できるのかなぁ。このあいだなんかマイナス230点なんてスコアが出ちゃったんですよ(爆笑)。

編集部　でも、水をさすようですけど、あのゲーム、世界観はすごくしっかりしているんですよ。ただ操作方法は、確かにわかりにくいかもしれないですね。

富沢　僕もわかりやすいゲームでないとイヤだな。楽しませてほしいですよね。ソフト買うときは高いけど、ゲーセンでやるときは違って何回でもできるから多少は難しくてもいいけど、理不尽なのはねえ。

鏡　PCエンジンのシューティングってけっこう好きなんだ。とくに「究極タイガー」がすごくいいね。最後の10面は死ぬけどね。もう許してくれない。あそこがどうしてもクリアできないんだよな。目の神経と手の神経を一致させられないのが悲しい。見たときに動かないといけないのにさ。

山下　自分で5千いくらでゲームを買ってきて、それがたったの3時間でクリアできてしまったら、その値段を高いと思いますか？　西原さんだったら？

西原　……(寿司を頬張っていてモゴモゴしている)ええ。前に「水晶の龍」が難しそうだと聞いてやってみたんですよ。お弁当とかジュースとかいっぱい装備して、さあ今日は一日外に出ないでガンバルぞっていう意気込みで始めたのに、何にも食べないうちに2、3時間で終わっちゃったの。なんだコノヤロー、でした(笑い)。

山下　でも、すぐクリアしたゲームがすごくおもしろかったら、どうですか？

西原　うーん、近所のデブに売ってあげる(笑い)。

みうら　でもアクション系ですぐ終わっちゃったら、やっぱ腹立つよねえ。家でやるんだからかなり難しくしておいてもらわないと。難しいので鍛えておいて、街で勝負するんですよ(笑い)。家は修行の場と考えてるからね。難しいゲームは養成ギプスなの。サラリーマンは俺みたいな感じの奴のこと、ゲームがヘタだと思ってるからね、それがけっこうデキルと思わせるのが気持ちいいんですよ。フラッとゲーセンに入って行って、あっと言わせるのがね。なんか西部劇の酒場のシーンみたいで(笑い)カッコイイなあと思うんやね。

鏡　俺は、早く終わったゲームでおもしろかったっていうのは今までないんだけど、たとえ2、3時間でもすごくおもしろければ、で、もう一回やってもいいなって思わせてくれるんなら、いいじゃない。

気持ちいいことなんてもう決まってるでしょ

編集部　そういえば、みうらさんは以前から「マリオの宮本茂さんに、ノーベルゲーム賞をあげたらいいっておっしゃってましたよね。かなり極論ではあるけれど、ある意味ではうなずけるんですよね。

成沢　宮本さんがいなかったら今のファミコンはないですよね。「マリオ」が世の中に存在しないことになるんですもんね。

番外編　ほんとはこんな話もしてたのだ❶

注意書き：この欄では、今回左部分で掲載しているお話の別バージョンをお届けします。ゲームの細部の話題が中心。見逃せないテーマもいっぱい。

①テトリス

編集部　「テトリス」を業務用、ファミコン、ゲームボーイの3機種の中で順番つけるとしたら？

富沢　まず1番は業務用で、次がゲームボーイかな。でもその差は大きいですよ。業務用がダントツね。で、3番目がファミコン。

松山　違法になったけどテンゲン入れちゃダメ？だから上位の両極端がテンゲンと業務用。下のランクの両極としてゲームボーイとファミコンになるわけ。

山下　ほぼ同じ。ただX－68000のユーザー版で違うゲーム性を持った「テトリス」があるんですけどね。

成沢　ナニナニ？

山下　言ってもいいのかなあ。あのね、脱衣テトリスなんですよ。絵が出てきてブロックをそろえると、どんどん女の子が脱いでいくんです。で、すごくうまい人にそれをやらせたら、そっち見とれて死んじゃうんですよね(爆笑)。それもすごくおもしろいよ。

成沢　それいいなあ。俺もやりたい。あ、俺の順番もみんなと同じになるんですよね。

②ゲームボーイ

松山　「ピンボール66匹のワニ大行進」ってやった？

手塚　あれ、がまんしてやるとおもしろいよ(爆笑)。

成沢　なんでがまんしてやるんだよォッ！

手塚　狙っても思うところに行かないんだよね。でもそれをがまんしてやってると実力が上がるの。不思議に。

松山　「パチンコタイム」は、温泉かなんか行くとき車に乗りながらやるのにちょうどいいよね。

富沢　酔わない？(笑い)

松山　本読むよりも酔わないんじゃない？

編集部　それは個性の違いじゃないか。

編集部　メガドライブってこの中で自分で持ってるのって成沢さんぐらいだよね。他の人は買う予定ある？

松山　「大魔界村」が出たときに欲しいなって思ったんですけど、最近ある事情で(笑い)メいっぱいやらせていただいたので、今はちょっと……。

編集部　でも「大魔界村」は、メガドライブ買ったありがたみがよくわかるゲームなんだよ。

成沢　そう。業務用の眼から把えるとよくできてる。やっぱり100円入れないでコンティニューできるんだもの。そういう意味で、セガはファミコンやPCエンジンとは立場が違うから、メガドライブの論じ方も変えなきゃいけないと思う。

③PCエンジン

山下　PCエンジンで僕が感じてるのは、'89年の3月が、ひとつのターニングポイントになってるような気がすること。ここからなんだか崩れちゃったような。それまでは、どのソフトでもそこそこ遊べたと思うんだけど、3月以降当たりはずれの差が大きくなった。

➡P25に続く

みうら　ノーベル賞がダメなら、せめて任天堂の前に銅像ぐらい建ててあげたいよね(笑い)。

鏡　ここ何年かの傾向だけど、ゲーム数が膨大に出すぎるよね。これは自由経済の失敗だと思うよ。談合でも何でもいいから、各社2ヵ月に1個しか出さないとか、新規参入の会社は半年に1個しか出せないとか決めないと、どうしようもないよ。

編集部　座談会が始まる前に、'89年に発売されたゲームリストを見ながら、よかったゲームをピックアップしていったところ、よかったゲームだけを並べていくと、それだけでもかなりの本数になるんですが、けっこう充実した一年だったように受け取れるんですよね。でも、全部のリストを見せられると、つまんなかったなという思いも不純物のように一緒に混じって、そのイメージのほうが強くなってしまうんですよ。とにかくゲーム数が多すぎますよね。



山下　章

●ゲームライター。パソコン誌創刊当時からの長いキャリアを持つ。偏りのない公平な批評眼には幅広いファンが。

'89年"僕はおもしろかった"ゲーム　ファミコンでは結構印象に残ってる「ワギャンランド」元々パソコン版で好きだった「ジーザス」これからやりたい「遊遊記」それとは別におもしろい「クインティ」「ケルナグール」やはり挙げざるをえない「MOTHER」期待の「悪魔城伝説」PCエンジンでは「究極タイガー」ＣＤ－ＲＯＭのよさを伝える「コブラ」「イース」「鏡の国のレジェンド」すごくいい「Mr.HERIの大冒険」メガドライブは「スーパー大戦略」「大魔界村」「TATSUJIN」「スーパー忍」でゲームボーイは自分でまだ買ってないので評価はしません。電子手帳の「倉庫番」もおもしろかった。

みうら　人間がゲームするんだから、人間がやって気持ちいいことって決まってるでしょ。気持ちいいことに絞ってゲーム作ったら、一年に3本ぐらいしか出せないんじゃないの。オナニーしたら気持ちいいのと一緒で、そういうことって初めから決まってるのに、こっちのほうがおもしろいよ、って新たに人間の体以外の部分を使うようなことやってもねえ。「テトリス」は埋めることしか考えてないし、「上海」もそういう感じでしょ。そういう原点だけど単純でしかも気持ちいいようなことを、ゲーム作ってる人たちはわかんなくなってきてるんじゃないかな。僕みたいなバカな奴をもっと入れないと、頭いい人間ばかりじゃ原点に返れないよね。

鏡　それにこれだけゲームが多くなると、ゲームやってる人間同士[4]のコミュニケーションが、どんどん減っちゃうんだよね。昔はさ、たとえば「ゼビウス」が出れば、あそこのとこどうやるの？　とか聞けたじゃない。みんな同じものやってたから。でも今だと聞かれても、いや俺そのゲームやってねえよ、で終わっちゃうわけ。そういう意味でも、もうバラバラになっちゃってつまんないよね。

山下　それができるのは、今では「ドラクエ」ぐらいですよね。

みうら　「ＭＯＴＨＥＲ」もけっこう夜中に電話かけあってたみたいよ。でも「究極タイガー」の話じゃ、ちょっと夜中に電話かけられないよね(笑い)。

みんなもう「ドラクエ」をおもちゃにしてるよね

編集部　ところで「ドラクエⅣ」なんですが、昨年は発表はあったものの発売されなかったわけですよね。読者アンケートでも、今一番欲しいソフトは、というとほとんどが「ドラクエⅣ」なんですよ。どうやらこのあたりが、'89年が地味だったという印象の原因のようでもあると思うんですが。みうらさんは、「ドラクエⅣ」を買う予定はないんですか？

みうら　俺はやらないんだけど、ウチのヤツがやるから買うと思いますよ。

編集部　じゃ、みうらさんは見るだけなんですね。「ドラクエ」は男気に[5]反しますものね。

みうら　そう。でもみんな「ドラクエ」やらないことをハンデだと思ってるんだよね。ＲＰＧできないのはカッコ悪いと思うらしいよ。イヤならやらなきゃいいのに。あんなのバカじゃん、って言ってしまえばすむのにさ。



手塚一郎

●ゲームライター・小説家。ファンタジー世界に造詣が深いが、どんなゲームもこなすオールラウンドな才能もある。

'89年"僕はおもしろかった"ゲーム　ファミコンでは「遊遊記」「悪魔城伝説」勧めないけど好きだよ「ローリングサンダー」結構遊べた「ウィロー」裏しかやらなかった「クインティ」遊べた「激闘プロレス」で、ＰＣエンジンはやっぱり「ネクタリス」にセンス買いで「はにい・いん・ざ・すかい」、「ダンジョンエクスプローラー」よくできてる「究極タイガー」「サイドアームスペシャル」「スーパー桃太郎電鉄」「モンスターレア」「ヴォルフィード」「Mr.HERIの大冒険」で、メガドライブなしのゲームボーイが対戦型の「テトリス」やりたい「モトクロス・マニアックス」「ピンボール66匹のワニ大行進」「シーサイドバレー」だね。

山下　「ドラクエ」作ってるスタッフの方たちは、大変だと思いますよ。当初から三部作は想定していたということらしいんですが、でも「Ⅳ」はもしかすると、三部作が売れちゃったし企業的な戦略とか会社の経営とかがあって、作るしかないという感じだったかもしれませんよね。このぶんだと、きっと「Ｖ」もやることになると思うんです。ただ「Ⅲ」までは、パソコンゲームのヒット作のアイデアを参考にできる時代だったんですけどそれじゃもう納得してもらえないから、今度は自分たちのオリジナリティを出さなきゃいけないわけですよね。しかも「ドラクエ」という名前の制約があるから、自由なこともできないですしね。でも僕は、すごく期待してるんです。ＡＩとかいろいろやってますけど、どういうふうにこれまでと違った見せ方をしてくれるんだろうか、と。

成沢　でも、ゲーム性云々を問題にしているのは、実は俺らだけなんじゃないか、って思う。みんなもう「ドラクエ」をおもちゃにしてるんだよね。ゲームをやったという知識をもとにして遊んでるみたいな。キャラクターをもとに自分で絵を描いてみたり、コミュニケーションツールの1つにしてるわけ。「ドラクエの話をみんなですることが楽しいんだよ。

鏡　「ドラクエ」が「ウィザードリィ」の影響を受けているっていうのは、すごくよくわかるのね。で、パソコンの[6]「ウィザードリィ」が好きな人と話すと、どうして「ドラクエ」なんかやるの オリジナルのほうがずっとおもしろいよ、って必ず言われるの。でも、「ドラクエ」のすごいところっていうのは、キャラクターのつけかたがものすごくうまいことだと思う。セリフもおもしろいし。"死んでしまうとは何事だ"とか、すごい[7]日本的でしょ。オリジナルのおもしろさに何を付け加えるかっていう、日本的な作業がうまくいったんだよね。でも、しょせんはＲＰＧだからストーリーの外枠が見えると、もうやるのがめんどくさい、っていう人もいるかもね。決まりキントキのストーリーの中を動き回るだけのゲームだから。それとまったく逆なのが「テトリス」じゃないかな。元々ＲＰＧっていうのは「ダンジョン＆ドラゴンズ」から始まってるもので、別にコンピュータを使ってやらなくてもできるしね。シミュレーションも同じでしょ。でも、シューティングやブロック崩しとか「テトリス」みたいなゲームは、コンピュータを使って初めて楽しめるものだと思うんだ。だから「テトリス」をやったとき、久しぶりにコンピュータゲームのオリジナルに出会ったな、っていう感じがしたんだ。

金払った分元をとってやろうと思ってるから

編集部　[8]ゲームタイトルについてはどうでしょう。

みうら　うーん、まだインポだよねえ。もっとエロビデオみたいに「巨乳でムニュニュ」とか(笑い)、そういうのが[9]付けられる人がいないとおもしろくないよね、やっぱり。でも、「ＭＯＴＨＥＲ」っていうのはうまいなあ、と思った。

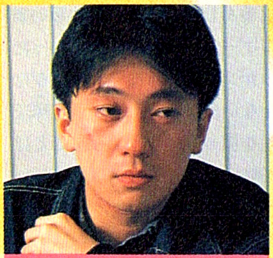
編集部　ああ、あれはすごいタイトルですよね。じゃ、「ＭＯＴＨＥＲ」の名前が出たところで、このゲームに関してはどういう印象をお持ちですか？

鏡　おもしろかった。で、糸井さんってすごくいい人なんだなあって思ったんだよね。前半はけっこううれしかった。でも、最後のほうはわりとあっけなく終わっちゃったのがちょっとね。……でも、やっぱあれはあれでいいんだろうなあ。うちはね、うちって家族でやったんだけど、3人で終わっちゃったんだ。ヤクザな若者なしでやったの。でもできちゃうんだよね。

西原　私はあんまりおもしろいとは思わなかったんです。いかにも絶対死なない、誰も傷つけないっていうのがイヤミな感じがして(笑い)。お母さんとか

になんとなく教育上媚びてるな、っていうね。前評判が高かったわりには、ちょっと気が抜けてるというか。

鏡　俺はね、このゲーム、すごく初心者向けだと思ったんだよね。で、作りそのものは、彼が作ってるCMそのものの作りをしたんだと思うの。わりと早め早めに盛り上がりをもってきてるっていう作業がすごくあったと思うんだ。俺が感心したのは、汽車の使い方。「ドラクエ」で船とか鳥とか出てくるでしょ。で、あれを手に入れるまでの苦労ったらなかったじゃない。トコトコ歩いて進んで。それがこのゲームではものすごく早めに来てるんだよね。つまり、マップの全体をいつ見られるか、っていう時期なんだよね。クライマックスをどんどん早めに持ってきてるから、映画で言えばスピルバーグに似てると思うよ。そういう意味ではあっという間に終わってしまうという感じはある。それがマニアにとっては、すごく安易に見えるかもしれない。もしもあのゲームを他の人が作ったら、延々長引かせたと思うんだ。でも、食いつきがいいから初心者にいいし、一般用に作られてると思うんだよね。それがいい悪いの差、なんじゃないかな。



ベニー松山

●ゲームライター・小説家。ゲームが持つ独自の世界観に敏感。多忙な毎日のなか、幾多のゲームをチェックしてる。

'89年"僕はおもしろかった"ゲーム
ファミコンでは「ウィザードリィII」「魁！　男塾」も結構好きでバレリーナの面から始める「クインティ」「ケルナグール」に文句なしにおもしろい「遊遊記」「悪魔城伝説」でPCエンジンですけど「はにい・いん・ざ・すかい」「ダンジョンエクスプローラー」妙に音楽が耳につく「P・47」移植がよくできてる「究極タイガー」爽快感ある「ガンヘッド」期待の「イース」メガドライブでは「スーパー忍」「ゴールデンアックス」「TATSUJIN」に期待するのみゲームボーイの推しは「ピンボール66匹のワニ大行進」車に乗ってやってみたい「パチンコタイム」というところでやってみてください。

山下　セリフ回しは、さすがに糸井さんっていう感じでうまいと思います。でも、おおもとのストーリーのところで、舌ったらずになってしまっているような気がするんです。僕は最後の親玉が何であの音楽で帰って行ってしまうのか、今１つピンとこなかったんですよ。よく考えるとわかるんですけど、小さい子供には伝えきれないのでは、と思うんです。あと、最初に起こる事件の説明がないこととか、そのへんがちょっと気になりました。

富沢　糸井さんのやった仕事は、ほぼ完ぺきに近いと思います。でも、ゲームの出来はそれとは別なんですよね。要するにゲームは１人で作るものじゃなく、プログラマーとか他のスタッフがいるわけですよね。そのへんで、糸井さんの思いどおりにはいかなかったんじゃないかなと思うんです。

編集部　「MOTHER」に関しては、ゲーム界でもかなり賛否両論あるようですね。

鏡　俺はテレポーテーションがあるだけでも許しちゃうんだ。あれ、すごく好きなんだ。一番の発明だと思うんだけど。

みうら　でもさあ、あれを糸井さんが作ったからみんないろいろ言うんだよね。悪口言ったりエライ褒めたり。糸井さんが作ったんじゃなかったら、おもしろいって言ったんじゃないかな。普通の魚屋のオッサンが作ったと思えばすごいゲームだよ(笑い)。糸井さんも自分の本業以外のところで、ゲームのファンが高じて作ったはずなんだよね。ふつう糸井さんぐらいの有名人だと、ゲーム界の外の人ということで、ちょっとアイデアを聞かせてくださいとか、キャラクターを貸してくださいとか、そういう感じでしょ。でも、糸井さんは全部自分で考えて作っていったんだよね。あのエネルギーは、損得関係無しだったと思うし。そういうのって、すごい男気だなあって思う。それに、ゲーム界では素人だったわけだから、大変だったとも思う。俺だったら、いくらゲームが好きだっていっても、ここまで作りきれないもんね。



とみさわ昭仁

●ゲームライター。自らを"ゲテモノ好き"と称すが、ゲームは誰もが遊べなくてはいけない、を信条としている。

'89年"僕はおもしろかった"ゲーム
ファミコンでは「ローリングサンダー」「クインティ」「飛ING ヒーロー」「マインドシーカー」「ウィロー」「スプラッターハウス」「アイドル八犬伝」「遊遊記」で、PCエンジンが「はにい・いん・ざ・すかい」「究極タイガー」「ガンヘッド」「大地くん」「Mr.HERIの大冒険」「PC原人」、メガドライブはなし！　でゲームボーイは「アレイウェイ」「スーパーマリオランド」「上海」「倉庫番」「モトクロス・マニアックス」「パズルボーイ」「魔界塔士SA・GA」、あと「てけてけ！　アスミックワールド」にタイトルで引かれるものがあるけどあえて勧めはしないでおいて、まあこんなところなんだけどです。

手塚　ただ、素人が作ったからといっても、遊ぶ側にとっては関係ないんですよね。おもしろくなければ意味がないんです。でも「MOTHER」は数あるゲームの中でも注目されたし、おもしろいという評価もあるわけだし、それなりに認められるんじゃないんですか。

みうら　「MOTHER」嫌いな人もいれば好きな人もいるわけだから、ここでどうこう言っても総括はできないよね。ブルーススプリングスティーンが好きな人に向かって、あんなのどこがいいんだよ、とは決めつけられないでしょ(笑い)。

編集部　最近のゲームは人気があっても、ほんと賛否両論分かれることが多くなりましたね。以前だったら、人気があればそれはいいゲームだというふうに、ひとくくりにできたと思うんですけど。

みうら　それだけいっぱいゲームが出てるってこと

番外編 ほんとはこんな話もしてたのだ❷

松山　ゲーム数が急に増えてきたからね。

山下　でもそんな中で、「究極タイガー」はすごくいいですよね。「コブラ」もCD-ROMはすごくいいっていうのを感じさせてくれたし。CD-ROMには期待したいですね。「鏡の国のレジェンド」もいいですよ。

手塚　やっぱりノリピーが好きだったのか(笑い)。

④コミュニケーション

富沢　PCエンジンの「桃太郎電鉄」は、まだ１人でしかやってないんだけど、たぶん２人でやったらおもしろいだろうなと思う。

手塚　「マルサの女」もね、１人でやるよりみんなでやったほうがおもしろいよ。

編集部　でもあれ、１人プレイ用でしょ？

手塚　そうなんですけど、まわりでワイワイ言いながらやるのがいいんですよ。

成沢　ゲームボーイの「シーサイドバレー」。対戦型ならあれが一番おもしろいかもしれないよ。

⑤男気

松山　「魁！　男塾」だけど、あれけっこう遊べるんだよ。バンダイのゲームの中では一番好きかな。あと、「ケルナグール」は、文句なしにおもしろかった。友達に貸したら、親指が内出血したらしいよ(笑い)。

山下　あのゲームは、格闘技ゲームの中でも異彩を放っていていいですよね。

⑥ウィザードリィ

松山　ファミコン版の「ウィザードリィII」は、「I」をやった人はやるといいと思うよ。

成沢　あと同じくパソコン版の移植ものでCD-ROMの「イース」に期待したいよね。俺、「イース」の世界ってなんか好きなんだよねえ。

⑦日本的

松山　「遊遊記」はほんと文句なしにおもしろかった。

成沢　「新 鬼ヶ島」よりもおもしろかった？

松山　うーん……、甲乙つけがたいな。

成沢　あ、それはすごい。

山下　「新 鬼ヶ島」や「遊遊記」は、あと戻りがなくてずっと一本道で進めるからいいですよね。「ファミコン探偵倶楽部２」は、親切に作られてはいるけど、あっちこっち行ったり来たりしなきゃならないからちょっとめんどう。そろそろ「ポートピア」路線をくんだシステムは考えどきかもしれないですね。

富沢　タイトルはいいですよね。恐そうで。

成沢　「少女の後ろに立つ」ほうが俺はいいな(笑い)。

⑧ゲームタイトル

富沢　ゲームボーイの「てけてけ！　アスミックワールド」は、タイトルにくらくらっと引かれるものがあって(笑い)、思わず買ってしまいそう。こういうバカタイトルって好きだな。

編集部　じゃ、そのへんはあとでみうらさんにも聞いてみよう。みうらさんもヘンなタイトル好きらしいよ。

⑨MOTHER

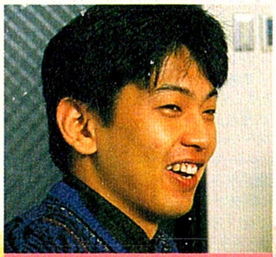
山下　'89年のゲームを語る上で「MOTHER」は絶対はず

⊕P27につづく

なんだね。
成沢　おもしろいゲームというのが、みんな違ってきてますもんね。
山下　ゲームの作りが複雑になってきてることも言えると思います。シナリオ面がとか、グラフィック面がとか、操作性がとか、かなり専門的になってますしね。
鏡　分析し過ぎちゃうのね。ゲームの好き嫌いのあと、グラフィック云々言い出して、そのあとはスタッフのいい悪いがくるもんね。この分析の仕方ってすごくよくない。音楽がそうでしょ。いつのまにかメジャーじゃなくて、バックミュージシャンに凝り出すでしょ。あれ、最低だよね。
みうら　そう。みんな玄人評論家になっちゃう。おもしろいことできる人は、何でもおもしろがることができると思うのね。受身的にゲームのほうに期待してる人は、ゲームがつまんなかったらつまんないって言って終わっちゃう。でも、せっかく金出して買ったんだから、そのゲームをどうおもしろく遊ぶか、プレイする側も考える必要ってあるんじゃないの。佐藤克之みたいな奴がゲームしてるの見てるとおもしろいよ。あいつ、どんなゲームでも楽しんでるし、金払った分元とってやろうと思ってるから。与えられたものに対して不満を言ってるだけじゃ、進歩しないもんね。
成沢　アクションゲームって、自分で遊び方を探すゲームなんですよね。でも、ある程度うまくならないと模索できないんです。
みうら　すぐ攻略本に手を出すのもよくないよね。倒し方すぐわかっちゃうでしょ。自分で苦労して探してそれでもわかんなかったら、だね。
鏡　でも「ケルナグール」の謎は論外じゃない(笑い)。あれは誰かに聞かなきゃ絶対わかんないよ。俺、あのゲーム好きなんだけどさ。難しすぎるよ。
みうら　ＲＰＧってコツコツやれば誰でもできるじゃない。でも、アクションは自分でテクニックを磨いていかないとできないからね。ある意味で人と差別化のはかれるゲームだよね。
鏡　でもＲＰＧも情報の量で貧富の差が激しいよ。教えない奴いるもんね(笑い)

とにかく風営法をなくしてもらわないとね

編集部　そろそろまとめたいと思うんですが、お１人ずつ来年のゲーム状況の豊富などをおっしゃっていただけますでしょうか。
富沢　全然建設的じゃないんですけど、あぶないゲームが出てきてほしいなあと思うんです。今はまだかなり規制が厳しくて、言葉や絵の表現がかなり抑えられてますよね。難しいとは思いますけど、もうちょっと「東方見文録」のようなカルト性の強いものに出てきてほしい。
成沢　「ドラクエ」の悪役版をやってみたい。そういうような方向性が生まれてほしいんです。主人公が正義のために戦うんじゃなくて、世界をブッ壊すようなヤツ。「帝都物語」の加藤のような。とにかく、何やってもいいというフィールドを与えてほしいですね。Ｍ君の問題で、今は逆に規制が厳しくなってきているとは思うんですけど。
鏡　30分ぐらいで決着がついて、いつでもできるようなゲームがやりたいな。おじさんたちには時間がないんだよね。俺の周りに、みんなが寝静まった夜中の３時頃からようやくやり始める人がいたりして、かわいそうなんだよね。ハードに関しては、ファミコンのハンディタイプを作ってほしい。ゲームボーイはゲームボーイでいいんだけど、ファミコンのカセットを持ってどこかに行きたいじゃない。今はもうラップトップがあるんだから、ファミコンのラップトップ型があってもいいと思うんだよね。ゲームボーイのあの画面は、やっぱ問題あると思うな。内容はいいけど、ちょっと暗くなるとよう見えなくなるじゃない。あと、ゲームの方向性だけどね、善玉でも悪玉でもどっちでもいいんだけど、刺激をどんなに強くしても、結局それに慣れちゃうと飽きると思うんだよね。当座の特効薬としては効果あると思うけどね。頭の中でおもしろいと考えているものって、実際にはあんまりおもしろくない。快感のあるものが基本だと思うんだよね。女の子の裸でも、おどろおどろしたものでも、きれいな風景でも、どんなものでも見慣れたらどれも同じ。見慣れてないから最初は引きつけられるかもしれないけど、それが蔓延した状態になったら、今度はものすごくきれいなものが欲しくなると思うんだ。その繰り返しだよ。反社会的なものを規制をとっぱらって取り入れたところで、それがゲームの中でどれだけ生かされるか、俺にはちょっと見えない。それが全然次元の違うものになるとは思えないんだよな。もともとシューティングって悪じゃない。攻撃してる側は正義のためだって、やられてる側から見れば悪だよね。「1943」だって、主人公はアメリカでしょ。やられてるのは日本なんだよね。アメリカ軍に扮した日本人の自分が日本をやっつけて喜んでるわけだ。それと同じことのような気がするな。



成沢大輔

●ゲームライター。目の前のゲームの“好き”“嫌い”の感性をバネに自己とゲームを表現。独自の審美眼でゲームと戦う。

’89年“僕はおもしろかった”ゲーム　ファミコンではゲームのことをよくわかって作ってるなと思わせる「ケルナグール」「ワギャンランド」「クインティ」けっこうおもしろい「チャイルズクエスト」これも作り手の意識が感じられる「遊遊記」ＰＣエンジンでは「ぎゅわんぶらぁ自己中心派」この世界が好きだから「イース」やってみたい「ＰＣ原人」やりすぎて満腹だけど「ヴォルフィード」メガドライブで高く評価してる「ファンタシースターII」期待の「スーパー忍」「ゴールデンアックス」「TATSUJIN」　ゲームボーイで対戦するなら「シーサイドバレー」という感じで本数がちょっと少なくてゴメンナサイですな。

山下　今のゲームを大きく分けると、世界があってそのお話の中を考えながら進んで行くタイプ、ＲＰＧやＡＶＧなんかがそうですけど、そういうものと「テトリス」やブロック崩しのような、本能的な部分で遊んでいっちゃうゲームの２種類があると思うんです。前者のほうはメディアとして今後いろいろ変わっていくと思いますが、僕自身としては、むしろ「テトリス」などのような本能的なゲームに可能性を感じてて、’90年代もそういうゲームに期待していきたいなと考えています。
西原　私はほんとにバカモノなので、ＲＰＧやＡＶＧは苦手なんですよね。覚えることや調べることがほんとにいっぱいあって。それよりも「エッガーランド」のような、じっくりゆっくり考えられる、ああいうパズルゲームがいろいろ出ないかなぁと思います。難しいゲームを無理して必死にやっている自分が、もう哀れになってきました(笑い)。
松山　人間相手がおもしろいですよね。コンピュータ相手だと、向こうが考えてることって弱いんですよ。安価な通信システムがもっと広がっていったら、すっごくおもしろくなるんじゃないかな、と思います。その人に合わせてゲームが変えられるんだったらいいですけど、それができないんなら、通信がないと行き詰まるんじゃないかなあ。そういう意味でも、ゲーム業界内で足を引っ張り合うようなことはやめてほしいですね(笑い)。「テトリス」はやりたいですから、メガドライブで。
みうら　とにかく、風営法をなくしてもらわないと。そうすれば夜中にゲームセンターに行けるし。あとは、ゲームセンターの「アフターバーナー」とかの動くきょう体あるでしょ。家では絶対不可能だから、もっとゲームセンターのそれを充実させてほしいな。電流が走って痛い思いするとか、そういうのも作ってほしい。家ではできない刺激をゲームセンターで味わわせてほしいんだよね。ゲームセンターにあるゲームをファミコンに移植する代わりに、そういうゲーセンならではのワクワクできることに力を入れてほしいね。それとかさ、喫茶店でサラリーマンが新聞読んでるでしょ。何にもしゃべらないんだよね、オッサンって。ああいうとこで新聞紙に配線つないで、先に早く読んだほうが相手の新聞に書かれてる文字を消していっちゃうの(笑い)。つまり、お互いの新聞を読めなくするわけ。逆版テトリスだね。増えるんじゃなくて減るの。ＲＰＧでもできるよ。先に次の謎を解いたほうが、相手の謎をわかんなくしちゃうとかね(笑い)。そんなん考えてみたらおもしろいんと違うかな。
手塚　イカ天が流行ってますけど、そういうインディーズレーベルみたいなものを、ゲーム界にも取り入れたらいいんじゃないかな、と思います。もっとファミコンソフトを僕らみたいなゲームが好きだっていう奴らに作らせる機会を与えてほしい。もっと

番外編 ほんとはこんな話もしてたのだ③

門戸を解放したほうが、活性化につながると思うんですけどね。
山下　今年になって、ようやく田尻君とかがゲームを出し始めましたけど、でもまだ、どうすればゲームが作れるのか、ということが全然公開されてないんですよね。コミックマーケットなんかでは、素人の作ったソフトとかが売られているんですけれど、かなりよくできているようですよ。だから、音楽と同じように、誰もがノウハウを蓄積できて、自分でゲームを作り出すことができるようになるといいですよね。
(編集部としてはここで締めるつもりでいたのだが、話は続いている)



鏡　ひとつ思い出したんだけどさ、今のゲームソフトの値段って高すぎると思わない？　なんかこの値段にマヒしてるのが恐いよね。
みうら　そうそう。高すぎますよね。
編集部　一応、メガロムが増えていることや半導体の不足とか理由はあるんですけどね。それでも、ひと頃に比べれば、圧倒的にソフト価格の相場は高くなってますよね。
山下　別にメガロムでなくても、おもしろいゲームは十分作れるとは思うんですけどね。
鏡　さっきゲームが多いっていう話をしたけど、そのゲーム全部やりたいっていっても、買えないよねえ。ゲームセンターでも、100円ずつだから気にならないけど、一回行くと2000円3000円すぐ使っちゃう。
手塚　でも、ゲームセンターだと、一回ごとにコインを入れていくから、もしそのゲームをやりたくないと思ったら、そこでやめることができるからいいんですよね。ゲームソフト１本買って、つまんないからって返せないですよ。
松山　ゲームセンターのゲームでも、6000円分つぎ込めば、絶対うまくなるはずなんですよね(笑い)。たとえ「大魔界村」だって、絶対できるはずですよ。
みうら　はぁ、そうですよね。ちょっと反省しておきます(笑い)。
鏡　(小さな声で隣の成沢さんに)俺さぁ、ゲーセンの「ゼビウス」クリアしたことあるんだよね。
成沢　あ、あの最後クルって回るところまで？
鏡　うん。ビデオが出てたんだよ。で、それを見たらバーっと最終面まで行けちゃったの。あれが、俺のゲーセンでの一番いい時代だったね(笑い)。
富沢　ゲームってすごく儲る商売でしょ。だから、ゲームが好きだから作るっていう前に、商売としておもしろいゲームじゃなくても成り立っちゃうところがあるわけでしょ。でもたとえば映画なんかだと、とくに日本の場合は全然儲らないんですよね。でも、映画が好きで好きで、いい映画を作りたいっていう人いますよね。で、ノウハウも発表する場とかも今はかなり揃ってるから、みんな儲けのことなんか関係なく作り続けてる。ゲーム業界も、早くそういう環境になればいいなと思うんですよ。
成沢　それに映画でも音楽でも、会社名だけでなく作者とかスタッフのクレジットが必ず入りますよね。だけど、ゲームの場合は下請けソフトハウスが作った場合には、まずクレジットが入らない。そうすると、たとえそのゲームがつまらなかったとしても、そこには責任がいかないんですよね。誰が作ったかわからないから。もしもクレジットがちゃんと入るようになったら、もっとおもしろいゲームが増えるんじゃないかなと思うんですけどね。
みうら　ジャンボトロンでゲームやる人いないね。
編集部　ああ、そうですね。あれ使うのって、なんかの発表会とかそういうときですもんね。
みうら　ゲーセンにジャンボトロン置いてやってみたいな。あの画面だったら、ちょっと動くのでもものすごく大きいでしょ。
成沢　ゲームセンターでも、タイトーので100センチぐらいのがありますよ。でも、あれで「テトリス」やったらものすごく恥ずかしいですよね(笑い)。
みうら　そうとう自信のある奴でないとねえ。
編集部　えーと、じゃ、まあ話はつきないんですが、時間もそうとう長引いてますし、誌面のほうもギリギリのようですので、これで終わりにしたいと思います。今日は本当にありがとうございました。
成沢　えっ、こんな締め方でいいんですか(笑い)？

せないゲームですよね。
松山　僕自身の好みとしては、あまり好きじゃないゲームだった。でも、決してけなすことはできないな。
山下　「ドラクエ」や「ファイナルファンタジー」と比べて見劣りする点があるかもしれないけど、糸井さんのやろうとしていたことで、いいなと思ったことがいくつかありましたから、それはもう十分認められることだと思うんです。
成沢　人にプレイさせたくて作るんじゃなくて、自分がやりたくてゲームを作ることって、これからのゲーム作りにおいてのキーワードになってくるんじゃないかと思うんです。「ケルナグール」とか「クインティ」、「ワギャンランド」あたりのゲームには、それがすごく感じられる。で、「MOTHER」も糸井さんはたぶん、こういうＲＰＧを作りたい、っていうものがあって作ったんだろうけど、ゲームのことよく理解しつくしていなかったから、結局「ドラクエ」を模倣する形になっちゃったんじゃないかな。
編集部　もちろん糸井さんも人の真似はできないし、そういうオリジナルな仕事をしている人ですしね。何か「ドラクエ」とは違うもの違うもの、を考えていたと思いますね。
成沢　そう。でも純粋に自分が作りたかったものを、結果的に作りきれなかったところに、差が出てきちゃったんだと思うんですよね。でも、ここまで話題になったということは、糸井さんと任天堂の力は大きいなあと、思いますね。

⑩音楽
松山　ＰＣエンジンの「Ｐ★47」って、最初やり始めたときは、そんなにおもしろいとは思わなかったんだよね。でも、あの変なクセのある音楽が耳につき始めたら、がぜんおもしろくなってきたの(笑い)。
手塚　ハイ現象かな。
松山　音楽ってやっぱ印象あるよな。

⑪カルト性
松山　全然別ものなんだけど、「東方見文録」に似た感じがするゲームが「はにい・いん・ざ・すかい」。難しすぎるんだけど、このゲームは好きだな。最後のボスがあれだけ強いっていうゲームも珍しいと思うよ。
手塚　あのセンスは買いですよね。ムチャクチャすぎる難しさもなぜかいいと思いますよ。

⑫ファミコンのハンディタイプ
編集部　ゲームボーイ初のＲＰＧ「魔界塔士ＳＡ・ＧＡ」の印象はどう？
手塚　やっぱり字がちょっと読みづらいと思いますよ。だからＲＰＧだけど、あんまり長時間はできなさそう。
松山　外でやるんならいいけど、家でやるんならファミコンでやりたい気もする。
山下　そういえば、外でやるにしても充電できるところでないとできないよ。だから「ＳＡ・ＧＡ」で丸一日ハマることってできないかもしれない。でもゲームとしてはやってみたいんだけどな。

構成・文「Ｂ.Ｐ.Ｔ.」／写真　石川徹

青い目が見たハード戦争。

素晴らしき日本のコンピューターゲーム

在米大学院生の研究論文を一挙掲載！
これが日本のゲーム界の実態だ？

文／アンドリュー・H・カルカベッキア(外人)
訳／とみさわ昭仁(日本人)



刻々と変化し、複雑にからまる近頃のゲームマシン事情。私たちは何かを見失なってはいないか？恐しいほど素直で、ちょっと情報不足な“外人”の意見にも耳を傾ける時が来た！

訳者まえがき

『ファミコン必勝本』の読者諸君に負けないくらいゲームを愛する、アンドリュー・H・カルカベッキア氏を紹介しよう。彼の祖父は英国人で、18歳のときにアメリカ合衆国イリノイ州に移民してきた。アンドリューは1956年シカゴに生まれ、ハイスクールを卒業するまで当地で過ごしたが、ハワイ大学入学を期に単身オアフ島に移り住むことになる。

ハワイという土地柄か彼はサーフィンをこよなく愛する青年だが、コンピュータゲームにも興味を持っており、大学の卒論のテーマにもゲーム文化を選んだという。なかでも彼はファミコン発祥の地である日本に強く関心を示し、その知識は思いのほか深い。

NESのゲームではDouble Dragonが最高に好きだとか。

以下に掲載する論文は、そんな彼が卒論の取材のために来日した際、必本編集部に残していった草案を彼の承諾のもとに紹介したものである。しかし、いくら日本通であるといっても彼の原稿には誤解が多く、「なるべく手を加えないでくれ」というのが掲載にあたっての彼の条件だったが、あまりにわけのわからない個所などについては文中または文末32ページに訳注を付した。　訳者

ファミリーコンピュータが、ただのオモチャを通り越して全く新しいメディアのひとつとして世界中の人びとに認知されるようになった現在でも、いまだにファミコンは日本で作られたものだというのを知らない人がいる。

フロンティアスピリッツあふれる我われアメリカ人が、コンピュータゲームの歴史のなかで最も優れたマシンを自国の製品だと思いたがる気持ちはわかる。しかし、ファミコンは紛れもなくジャパンで産み出されたモノなのだ。

そして日本には、ファミコン以外にも数多くの優れたゲームマシンが存在する。NECのPCエンジン、セガのメガドライブなどだ。伝え聞くところによると、日本では今、ハードウェアの乱立によるゲーム戦争が巻き起こっているという。それはもちろん隣家の火事ではなく、我がアメリカにおいても着実に飛び火し始めている。

近い将来自分の国にもやって来るであろう、文明の洪水。私はそれをじかに、この目で見たいと思った。以下は私が1989年冬に目撃した、ゲーム大国ニッポンの真実のレポートである——。

■ファミコン

我がアメリカでは『Nintendo Entertainment System（通称NES）』といわれているが、ほとんどの者はNESなどとは呼ばない。大人でも子供でも日常会話においては〝ニンテンドー〟と言い、それは例えばオーディオをSONYと呼んだりモーターサイクルをYAMAHAと呼んだりするのと同じことなのである。

ファミリーコンピュータは1983年夏に発売されて以来、日本のキッズたちのあいだで爆発的なブームを起こし、現在では1400万台を売っているという。これは日本の人口の約100人にひとりが所有している計算になる。〈訳注1〉国土面積に対する人口密度の比率から単純に比較はできないが、これは恐ろしいまでの普及率といって良いだろう。

下はスクールボーイから上はエグゼクティブまで、国民がひとつになってゲームに熱中する。これがゲーム好きな日本人の第一印象である。

日本のファミコンをNESと較べてまず感じるのは、その外観上のデザインの違いだ。NESがポータブルプレーヤーやビデオレコーダーのように硬質なデザインがされているのに対し、ファミコンは赤と白を基調とした実に玩具的なデザインで覆われている。

日本では祭事のときなどにも赤と白の餅を食べる風習があり、これは国旗の日の丸カラーに倣ったもので、日本人という人種は赤と白の色を見ると心が安らぐのであるらしい。（訳注・意味不明）

ソフトウェア方面では、日本のショップではどのゲームソフトも定価よりかなり安く売られていることに驚かされる。たとえそれが、Dragon Questのような人気商品であってもだ。アメリカではDragon Warriors〈訳注2〉が $49.00のソフトだったとするなら、$70.00は払わなければ手に入らないというのに…。

ゲーム大国であると同時に経済大国でもある日本は、カネ余り現象の影響でゲームソフトが安く大量に流通しているのである。我われアメリカ人は、素直に羨ましいといって良いだろう。

■ディスクシステム

この論文の取材のために来日した私を、『ファミコン・ヒッショーボン』の人たちは快く迎えてくれた。その編集部で私は、驚くべき品物を発見した。

ディスクシステムである。

これはアメリカ（つまりNES）には存在しないモノのひとつで、通常のソフトがROMカセットなのに対し、3.5インチフロッピーディスクでゲームが供給されるマシンだ。私が日本滞在中にチンボチョー（訳注・神保町か？）で入手した文献によると、「ディスクならROMカセットの何倍もの容量のゲームを作ることが可能」だとある。しかし、ROMは価格のことさえ考慮しなければ、何メガにでも増やすことが可能なのは子供でも知っているはず。したがってこれは、ROMよりも小さく薄く軽量な形でソフトが作れるディスクシステムに対しての、日本人特有の細密小型製品信仰のあらわれなのだろう。

我が国でも大ヒットをしたLegend Of ZELDAは、この国ではゼルダの伝説という名称でディスクゲームとして発売されている。ヒッショーボン編集部でそれを試しにプレイさせてもらった私は、とても驚いた。肝心のゲームよりも、データ・アクセスのために待っている時間のほうが長いのだ。フロッピーディスクがローディングに時間のかかることは常識ではあるが、何よりも私を驚かせたのは、待っているそのあいだに画面に「オマチクダサイ」との言葉が表示されることである。

考えてみれば日本には古来より「オマチクダサイ」の文化があった。

クサバの陰に、じっと身を潜ませて生きる忍びの者。ダイコンとイモの粗末な食事に耐え忍んだ戦時中。西洋人にとって苦行でしかないセーザ（訳注・正座のことだろう）で茶ができるのを待つ、茶道。これらはすべて「オマチクダサイ」の思想が根底に流れているのである。

日本人は待つことを〝間〟と呼び、美徳と考える。我われアメリカ人はディスクシステムの〝間〟によって日本文化、すなわち忍耐の心を学ぶべきなのではないだろうか…。

■PCエンジン

ファミコンから遅れること4年。高密度なグラフィックを売り物にしたニューハードの、PCエンジンが発売された。我が国では Turbo Grafix 16 という名で親しまれているマシンのことである。

PCエンジン、ターボグラフィックス、さらに後述するメガドライブなど、これらの名称を聞いて、諸君は何かに気が付いたことだろう。そう、日本のゲームマシンには、エンジンやターボ、そしてドライブなど自動車に関する用語が付けられることが非常に多いのだ。これはつまり、日本は自動車とゲームで世界を制する、ということの意志表示なのだろう。〈訳注3〉

さて、日本のPCエンジンで最も特徴的なのは、やはりそのサイズにある。日本人に較べて圧倒的に優位な肉体を持つ我われ（訳注・ようするに手がデカイということか？）アメリカ人にとって、PCエンジン本体の大きさはコントローラと見まちがえるほど小さい。それでありながら、あの美しいグラフィックを実現しているのは、驚嘆に値する。日本人は小さな米粒の表面に帆船の絵が描けるようにならなければ就職することができないと伝えられるが、PCエンジンはまさにそうやって培われてきた技術の結晶なのだろう（訳注・何をいってるんだか、この人は）。

ファミコンには及ばないが、PCエンジンもかなりの数で普及している。その背景にはカトケン〈訳注4〉というゲームの存在を忘れるわけにはいかないだろう。このゲームに登場する志村カトケンというコメディアンは、私

ファミコン



⬅延べ販売台数は1422万台（'89年10月末現在）。日本人10人に1人以上が持っていることになる。6年半も無変更でやってこれたのは基本設計の優秀さ故だろう

ディスクシステム



⬅ゲームの大容量化の決め手となるべきハードであったが、現在は安価なソフト供給のためのハードと変化した。ROMが結局大容量化したことにより弱体化

PCエンジン



⬅ファミコンの対抗機種として'87年11月に発売された。サードパーティも多く参入したが、ファミコンの地位を脅かすには至っていない。CDロムがキーハード

も日本のＴＶプログラムで拝見させてもらった。サングラスを掛けブラックジョークを連発する彼は、イグアナにも似たなかなかのナイスガイだ。彼の人気が、ＰＣエンジンの普及に与えた功績は大きいだろう。

■メガドライブ

88年秋に発売されたのがメガドライブだ。このマシンはファミコンやＰＣエンジンよりもさらに緻密なグラフィックを実現させる16ビットＣＰＵを搭載している。

ファミコンが夢やファンタジーをテーマとしているのに対し、メガドライブの方は〝友情・努力・勝利〟といった戦う男をテーマにしているようだ。それはリリースされているゲームソフトを見れば、すぐにわかる。

攻撃ヘリを操縦して敵と戦うSuper Thunder Blade、ウォーシミュレーションのSuper大戦略、分身の術で６体に分かれた忍者が活躍するSuperおそ松くん〈訳註５〉など、どれも戦闘をテーマにしたものばかりだからだ。

ＴＶで流れるコマシャールでは、セイコー・イトーなるタレントが頭にヘルメットをかぶってメガドライブの勇ましさをアピールしている（訳注・これは多分、いとうせいこう氏のヘアースタイルのことを言っているらしい）。

日本人のあいだでは、メガドライブのコントローラは大きくて持ちにくいという意見もあるようだったが、実際に私がプレイしてみたかぎりでは大きすぎるということはなく、ワイルドなテーマに合わせた豪快な操作感覚であった。

また、アメリカには優れたゲーム・テクニックを職業とする〝ゲームマスター〟（訳註・つまり名人のことだろう）がいるが、日本ではそれらゲームの達人さえもゲームになってしまうようだ。Tatsujinというのがそれである。1941年にマレー沖で零ファイターと供にはかなく散った、タカハシ達人をモデルにしたこのゲームは、舞台設定を宇宙空間に置き換えたなかなかハードなシューティングゲームである。〈訳註６〉　・

■ゲームボーイ

私が初めてゲームボーイの姿を目にしたのは、ワイキキの浜辺でだった。日本からの観光客――ノーキョーの団体が10人ほど横に並び、全員が海に向かってゲームボーイに興じていたのだ。

ガールフレンドと泳ぎに来た私は、初めそれを見たときウォークマンでミュージックを聴いているのかと思った。良く見れば小刻みに背中が揺れているので、リズムにノッているのだろうと近づいてみれば、なんと超小型のゲームマシンでTETPИC（テトリス）〈訳註７〉をプレイしているではないか！　そのときの私の驚きが想像できるだろうか…。

ゲームボーイは89年春に発売された。ファミコンがアミューズメントパークを家庭の中に持ち込むという思想のもとに作られたのに対し、ゲームボーイはそれをアウトドアに持ち出そうという発想で作られている。日本のＴＶコマーシャルを見ればアメリカ人の少年たちが、ゲームボーイをしながらヒッチハイクで旅をするというシチュエーションに出くわす。日本人の日本人による日本人のためのＣＭであるのに、なぜ我われアメリカ人（＝外国人）を起用しているのだろうか？　その答えが、先に紹介したワイキキ海岸での光景なのである。

「いつでもどこでもゲームが楽しめるゲームボーイを持って、世界に飛び出そう」

これは人びとがチョンマゲを切り、明治の時代がやってくるまで鎖国を続けていた日本人が、真の意味で国際社会の仲間入りをするための、スローガンなのかもしれない――。

■LYNX

ゲームボーイと非常に良く似た状況の中から登場したのが、89年冬に発売されたLYNXだ。これは正確に言えば日本の製品ではなく、我がアメリカが世界に誇れるメーカーのひとつであるアタリ社から発売された、ハンドヘルドタイプのゲームマシンなのである。

LYNXもゲームボーイも、小型で持ち歩きが簡単という点では同じだが、ただひとつ決定的に異なる点がある。それはゲーム画面の表示方法だ。

ゲームボーイはモノクロ液晶の４階調。LYNXは16色同時発色のカラー液晶で、ゲームを演出する。当然そこがLYNX最大のセールスポイントとなっており、実際、肉眼で見てみればそのあまりの美しさに、誰もが驚嘆の声を上げずにはいられなくなるはずだ。私もシンジュクで１台購入させてもらった（アメリカ製品を日本で買うというのは、どことなく不思議な気分だが、California Games〈訳註８〉の美しい画面は帰国する飛行機内での私の心を、ハッピーにさせるのに十分な輝きを持っているだろう）。

LYNXはカラー画面であるが、ではゲームボーイのモノクロ画面が良くないものなのかというと、どうも日本人はそうは思っていないようだ。LYNXが横長の形であるのに対して、縦長のゲームボーイ。しかも白黒。日本の文化の中で、縦長で白黒のものと言われれば、我われアメリカ人にもすぐ思いつくものがある。そう、山水画の掛け軸である。

日本人はゲームボーイが見せる白と黒の世界の中から、いにしえの時代に思いを馳せているのかもしれない。

■PCエンジンの新機種

ここで、私が日本のゲーム事情を取材中にぶつかった、ひとつのエピソードを紹介しておこう。

＊

LYNXを購入したとき私は、ふと、思いたってＰＣエンジンも買って帰ろうかと考えた。現在、アメリカで売られているTurbo Grafix 16と基本的な性能は変わりないのだが、その外観デザインが私にはＰＣエンジンの方が優れているように思えたからだ。私はショウケースの前に引き返し、店員のレディーに話しかける。

――アイ・ウォント・ＰＣエンジン・プリーズ（訳：ＰＣエンジンくださいな）。

店員「ホワット・カインド・オブ・ＰＣエンジン。ドゥー・ユー・ウォント？（訳：どのＰＣエンジンを御希望でしょうか？）」

――ＰＣエンジン・プリーズ（訳：ＰＣエンジンはＰＣエンジンですよ）。

店員「ホワット・カインド・オブ――」（訳：で、どのＰＣエンジンを――）。

――ＰＣエンジン・プリーズ!!（訳：だからＰＣエンジンだって言ってるでしょ!!）

＊

私は結局、ＰＣエンジンを買うことができなかった。

あとになって『ヒッショーボン』で調べたところによると、なんとＰＣエンジンには数多くの種類が存在するというのだ。前述した通常のＰＣエンジンのほかに、グラフィックを強化したSuper Grafix。廉価普及機を目指す

メガドライブ



⬅独自の道を進むセガが"88年10月に発売した家庭用では初の16ビット機。ソフト数が少なく苦戦していたが、ようやく増えてきて本格的に始動。ＦＤＤ発売予定

ゲームボーイ



⬅時代に逆行するかのごときモノクロ液晶ハードだが、手軽さが受けて大ヒットした。２台をつないで対戦もでき、それはまさにゲーム性の革命といえよう

LYNX



⬅ゲームボーイに対抗するカラー液晶ハード。性能はとてつもなく高いが、ソフトの支援が今のところ未知数。電池消耗が激しいのは双刃の剣今後が注目される

Shuttle。通常機の改定版とも言えるCore Grafix。これで合計4機種が存在することになる。

確かにこれでは「PCエンジンください」と言っただけでは通じないのも無理はないだろう。

PCエンジンは、なぜこれほど多くの機種に分裂したのだろうか？ 私はPCエンジンがもたらした分身の術に惑わされ、不思議な気分のままシンジュクの街をあとにした。

■その他ニューマシン

これまで述べてきたように、日本のハード戦争はアメリカ国内では想像もつかないほど熾烈なものがある。圧倒的多数の物量で攻めるもの、男の闘争本能に訴えかけるもの、日本人が心の底に持つ情感を利用したもの、etc.…。

このほかにもニンテンドーはファミコンの上位機種であるSuper Famicomを発売する用意があるというし、大手のソフトハウスの中にはゲームソフトだけではなく、自社オリジナルのマシンを発売して、ハード戦争にも参入しようと考えているメーカーが少なくないという。〈訳注9〉

日本のハード戦争は、まだまだこれからも続く。いや、ますます激化していくのではないだろうか…。 END

〈訳註1〉彼は日本の人口を、中国かなにかと勘違いしているようだ。日本の人口は現在、約1億2000万人。ファミコンが1400万台売れたとするなら、国民の約10人にひとりがファミコンを所有している計算になる。100人にひとりでなく10人にひとりだというのを知ったら、彼はいったいどんな顔をしただろうか。

〈訳註2〉ドラゴンクエストという名称はアメリカではすでに登録商標とされているので、NES版で出す際にはドラゴンウォーリアと変更された。内容的にはさほどの変化はないが、バッテリー・バックアップ方式が採用されて、セーブが簡単になったというのがユーザーにとっての大きな違いだろう。

〈訳註3〉これはものすごく鋭い分析のように思えるが、まるきりの勘違いのようにも思える。

〈訳註4〉カトちゃんケンちゃんのことだが、彼は〝カトケン〟のことをひとりのコメディアンだと思っているらしい。しかも、その姿をどうやらタモリと間違えているようだ。

〈訳註5〉もちろんそんなゲームは存在しない。おそらくスーパー忍とおそ松くんが混同したのだろう。たしかにおそ松くんは同じ顔が6人いるが、あれは忍術などではなく、六つ子だ。

〈訳註6〉この辺までくると、もう何を言ってるのかサッパリわからない。彼の頭の中には時代考証という言葉はないのだろうか。不思議な感性の人である。

〈訳註7〉言わずと知れたテトリスのこと。彼はテトリスがなかなかに強く、訳者の私と編集部内において対戦した際、圧倒的強さで勝ちをさらっていった。

〈訳註8〉サーフィン、スケートボード、BMXなどのいかにも西海岸的なゲームがひとつに入った、たいへんお買い得なソフト。

〈訳註9〉まだ正式にはどこも発表していないが、噂では大手のメーカーはほとんどが自社ハードの開発に乗り出しているという。このままだといずれ日本はゲームマシンに埋めつくされることになるだろう。ほ〜ら、夜道を歩く君の背中にもニューハードが…！



PCエンジン・ニューハード



⬆PCエンジンスーパーグラフィックス。各機能を強化した上位機種



⬆PCエンジンコアグラフィックス。従来機の純粋な改良型後継機種



⬆PCエンジンシャトル。コア構想をあえてはずした廉価版普及型

スーパーファミコン



⬅今年中に発売が予想されているファミコンの後継（上位）機種。驚くべき高性能だが、半導体事情で発売が遅れている。価格がいくらになるのかが注目の的

ディベートとは…

英語で「討論する」「論争する」という意味である。１つのテーマに対し、賛成(YES)と反対(NO)のサイドに分かれて純粋に議論を行う。その結果は相手をいかに打ちまかしたかではなく、論の立て方、展開の技術を第三者の審査によって判定する。ここではもちろん読者のあなたが審査員だ！　読み方は①まず２人の立論を読む　②YES側第一反駁→NO側第一反駁→YES側第二反駁→NO側第二反駁と読み進む③双方の結論を読んで判定を下すとなっている。



’90年代のゲーム界に嵐を呼ぶ大激論！

DEBATE
ディベート

今、ゲームは新たな転機を迎えようとしている。ドラクエⅣをはじめ、大作・話題作の発売、次世代ハードでもっとも期待の高いスーパーファミコンは夏以降に姿を見せる。与えられたゲームで遊ぶだけの時代から、ボクたちが自分自身の目を信じて必要な情報だけをピックアップしていく時代への移り変わっていく。ここに登場する６人のディベーターたちの熱い声が明日のゲームの姿を照らし出す。

テーマ1 ドラクエ"V"をやりたいか？
YES. 榎本一夫
NO. 井上尚美

テーマ2 ゲームの作者の名前はもっと明らかに
YES. ベニー松山
NO. 某大手メーカー社員

テーマ3 スーパーファミコンに期待を賭ける
YES. 宮路洋一
NO. 鈴木みそ

テーマ1

ドラクエ"V"をやりたいか？

●テーマ解説●

ドラクエⅣではない。もしドラクエシリーズのⅤが出たら、という仮定をもとに、シリーズ物ゲームの持つ力について考える。他メディアのシリーズ物とどう違うのか、ゲームにおけるシリーズ物のあるべき姿をさぐる。

●見どころ●

榎本氏はドラクエシリーズのロゴデザイナーであり、熱心なシリーズのファンである。そこを井上女史の舌峰が矛盾点を鋭く貫く！　ドラクエを筆頭とするシリーズ物をプレイする上で、見逃せない一番と言えよう。

YES 側ディベーター

榎本一夫

●プロフィール　デザインスタジオ「バナナグローブスタジオ」社長。雑誌のレイアウトから「ドラクエ」シリーズのロゴ製作まで幅広く活躍。本人はイラストレイターでもある。別名えのもと35歳。



シリーズ物だからこそ楽しめる世界がある。それが好きだ

NO 側ディベーター

井上尚美

●プロフィール　作家。ゲームブックやゲームのシナリオを多く手がけた。昨年には初の小説「小説ウルティマクエストオブアバタール」（小社刊）を発表しゲーム世界の文字表現に新風を吹きこんだ。



何でもできるゲームにシリーズ物は必要ない。挑戦あるのみ

立論

YES側　シリーズ物はユーザーが求めているものである。それはもちろん面白いものであって、つまらないものであるならシリーズにならないだろうと思います。面白いからこそ、その連なる世界に浸りたいと考えるのが人情ではないでしょうか。それにドラクエほどのゲームなら作ったものがどうなっているか、見る楽しみもありますしね。

NO側　シリーズ物には個有のシステムやイメージがあり、そのイメージに従ったゲーム作りをするのは新しさの放棄につながるのではないかと思う。ゲームってメディアは新しいものであるのに、シリーズ物を出すのは単なる企業論理のなれの果てじゃないかな。もっと問題なのはシリーズ物という事で製作側が怠慢してるように思わせる事です。

第一反駁

YES側　怠慢じゃなくてユーザーに対して接待がうまくんだと思う。元となる要素をより深く、より解りやすく改良しているのであって、前作とは明らかに異なるものですよね。そこがユーザーの気持ち良さをくすぐるんです。シリーズ＝安易な便乗企画では絶対にありません。中にはそう思わざるを得ないものもあるんですけどね。

NO側　改良したならばなぜ別の物として売らないんでしょう。やはりシリーズ物ならその固定のファンがいて、出せば売れるのでしょう。わたしはそういう方針は嫌だし、だいたいイメージとしての進化がなく、衰退とまではいかないけど、深く知る人のみの喜びを与えるだけで、広くは喜ばれないのではないかと思えます。

第二反駁

YES側　例えば本だと1巻を読めば2巻が読みたくなるように、シリーズ物の枠という制限の中でどういう世界がつまっているかを見てみたいのです。また、シリーズを通して見た場合、各作品のレベルは確実に進歩しているのであり、安心して楽しむことができるということも言えます。はずれゲームをつかませられる可能性が低いですから。

NO側　本だとキャラクターが固まった中でのシリーズ展開だからまだ解るけど、キャラクターが異なるゲームにシリーズ化の意味を見い出せない。わたしならキャラクターが異ればシリーズにはしない。また、ゲームの傾向としてシリーズが続くほど大きくなる方向にばかりにいくのは、スタッフ達の負担がかかり過ぎることになると思いますが。

結論

YES側　まず人気があることが第一。需要があるからこそシリーズ物として続く。それは固定されている世界で、常に自分が主人公でいられる楽しみが得られるからだと思う。シリーズ物特有の楽しみですよね。考えてみればすごく日本的な「水戸黄門」みたいな世界だけど、高いお金払ってソフト買うんだからまず安心が先に立つ。それに、そんな世界でもなくなっちゃうと寂しいのねん。

NO側　やはりシリーズ物には、創造性の喪失があると思う。ゲームは本やTVにはできないことが多い広いジャンルだと思う。だからこそ製作者にはいろいろとチャレンジしてほしいし、その気持ちを常に忘れないでほしい。シリーズ物じゃ得られることができない新しい世界をどんどん見せて、ユーザーを常に感動させてほしい。そんなゲームならわたし、喜んで遊びます。

テーマ2

ゲームの作者の名前はもっと明らかに

●テーマ解説●

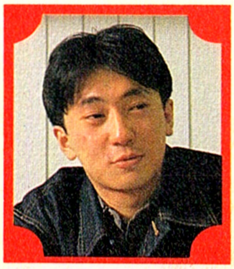
「ドラゴンクエスト」の堀井雄二などに見られる製作スタッフの個人名オープンはまだまだ例外的な存在にすぎない。なぜ名前が出ないのか、名前が出ないことによるメリット、デメリットはどうなのかについて論を戦わせる。

●見どころ●

この問題はこれまであまり多くの場で語られることはなかったが、思いのほかさまざまな問題を握っていると思われる。他のメディアの製作物には見られないこの現象についてメーカー側の意見とベニー松山が激突した果てには……!?

YES側ディベーター ベニー松山

●プロフィール　本誌読者にはもうすっかりおなじみ。小説のほうもこれから佳境に差しかかり、思い切り盛り上がってきそう。ウィズIIIの記事もあって、最近は超多忙な毎日をおくっている。今年は大学にも復帰するとか。



開発者の名前が出ないからこそ、つまらないゲームが多いのだ

NO側ディベーター 某大手メーカー社員

●プロフィール　名前を絶対に明かさないという条件で、このディベートを引き受けてくれた。誰でも知っている超がつくほどの大手メーカーの社員。なかなか重いテーマだったのですが、明解な論調が冴えた。



ブランドという看板は、考えている以上に重いものなのです

立論

YES側　大手メーカーの名前にはブランドイメージがあるといわれるが、決してそんなことはない。例えば名作と呼ばれたゲームのパート2がとんでもなくつまらないゲームだったりすることがよくある。それは個人の名前が出ないことで責任感が薄れるからじゃないかと思う。ユーザーに対して、メーカーはもっと製作姿勢を考えるべき時代だ。

NO側　現状では、ゲームは当たりはずれが非常に大きいメディアです。そこで個人の名を出すことは、その人にやみくもに責任を負わすことになる。それよりもメーカー全体で責任を負う形にするほうがベターであろうと考えるのです。それに個人の名を出すと、人材の引き抜きという事態がよくあることも忘れてはならない事実ではあります。

第一反駁

YES側　引き抜きが恐いというのは業界が未成熟な証拠だ。そんなに引き抜かれるのを恐れるより、引き抜かれないための職場環境を整備するのが当然だ。開発スタッフには名刺を作らせない会社もあると聞く。社員扱いしていないのはどうかと思う。それに個人名を出せばつまらないゲームを作れないという責任感が増し、駄作の駆逐にも役立つはず。

NO側　すべての開発者が名前を出せば責任感が上がるワケではないだろう。やはり名前を頼りにした安易な企画も生まれるだろうし、個人の知名度のみにかぶさる作品が続出するようなことがあれば、かえって業界にとってマイナスだ。それよりもメーカーがブランドの名においてすべてを保障する方が良い。ゲーム業界全体の利益のためにです。

第二反駁

YES側　しかし、すべての個人を均等に扱うのはどうか。ゲームが作品である以上、開発者の個性は反映されるのだし、その証は必要だ。確かにモラルの低い開発者はいるだろうし、そのための保護は必要だろう。それでも現状はやはりおかしい。ビジネス社会では通用しない。大手であるほど、もっと抜本的な部分での改革に取り組むべきだ。

NO側　まだまだ業界が未成熟だからこそ、メーカーがモラルを引き上げようとしている。結局、メーカーのブランド名は個人の名よりも逃げ場がなく、はるかに重いものである。そこに一個人だけを突出させる訳にはいかない。とはいっても全くの匿名でも無機質すぎるので、エンディングクレジットでバランスを取る自己主張を行っています。

結論

YES側　結局、ユーザーのリスクという事を考えた時、ブランド名での保障はあやふやすぎるのが現状だ。ブランドイメージに固執する気持ちも分かるが、それだったら明らかに悪いと思われるゲームは出さないでほしい。その正当な保障という点で開発者名は必要だと思うし、個人の作者としての意識を高めることになる。急激な改革は無理としても、将来的にはそういった形になるべきだ。

NO側　ゲーム作りは映画・小説よりも新聞や週刊誌の個人の関わり方に似ている。取材する者がいて、整理する者がいて、まとめ上げる者がいる。彼らの名前がすべて表には出ないのと同様だ。個人名は出さなくても質の高いメディアはいくつもある。そのためには1本1本の質の向上を目指し、常にブランド名が即、品質保証となるようにしたい。ユーザーを決して裏切らないためにも、です。

テーマ3

スーパーファミコンに期待を賭ける

●テーマ解説●

今年の夏以降に発売が予定されているスーパーファミコンだが、果たしてゲームの質的向上はあるのか？　面白いゲームは登場するのか？　ハードスペックがもたらす可能性とゲームメディアにおける新ハードの是非を問う。

●見どころ●

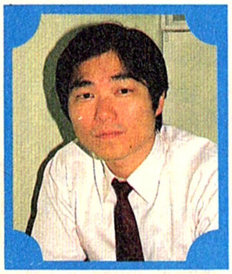
ゲームアーツ、宮路氏がゲーム開発者として新ハードのあり方とその理念をぶつければ、鈴木氏は１ユーザーが感じる新ハード不要論をぶつけ合う。そこからゲームの未来型とメディアとしてのハードの姿が浮かび上がる。

YES

側ディベーター

宮路洋一

●プロフィール　パソコンソフトハウス「ゲームアーツ」副社長。昭和60年3月に設立された同社の代表作は「テグザー」「ぎゅわんぶらあ自己中心派」「シルフィード」等。開発ポリシーは"ゲームを芸術的に作るアーチストたれ"



スーパーファミコンの生みだす表現の可能性に大きな期待！

NO

側ディベーター

鈴木みそ

●プロフィール　昭和38年、伊豆の山奥生まれ。予備校時代から某編集プロダクションでゲームライターとなる。当時通っていた東京芸大は除籍になったが、現在は独立してマンガ家に転身。本誌でコラムを隔号連載中。



ゲームの楽しさはゲームボーイでも十分に味わえるのだ！

立論

YES側

ファミコンは台数こそ多く出てるけど、もう機能的限界にきていて、作り手はもちろんのこと、ユーザーにも見えています。そういった状況の中でPCエンジンなどの新ハードが出てきたけど、決定打にはなっていない。そこで任天堂はスーパーファミコンを焦らず作っています。現在の表現水準を遥かに上回るものを期待するのは当然です。

NO側

今のファミコンで何が不足なんだろう。ハード性能が上がってゲームが面白くなるなら、ゲームセンターがもっと面白くてもいいはずだ。ファミコンより能力が落ちるゲームボーイが面白くて、売れているのはハードの良し悪しではなく、ソフトの良し悪しですべてが決まる事を如実に物語っていると思う。絵やサウンドの良さじゃないんだ。

第一反駁

YES側

確かにハードだけじゃない部分がある。しかし、ゲームデザイナーの自由な想像力と表現力を受けつけられないのもまた事実です。今のファミコンで新しい表現をしようとしてもできないことがスーパーファミコンなら可能でのです。もちろん、CD－ROMなどのソフト自体の大容量化も抜きにしてはいえませんが。

NO側

ゲームボーイが面白いのは限られた容量だけにゲームのエッセンスだけを抽出して濃縮しているからだと思う。まさしくプロの仕事だ。また、RPGなどではドラクエみたいのしか作れなくてもそれで良いと思う。システムじゃなくてシナリオが面白さを決めるのであり、ヘタに様式を崩すとユーザーとしては面倒臭いだけなのだ。

第二反駁

YES側

良いハードはゲームの悪い点をもその性能でゴマカすことができる。だがそれが悪いのかというとそうでもない。ゲーム以外の部分、例えばサウンドであるとか、デモシーンが美しかったりなど、ゲーム以外の部分での可能性を感じさせてくれます。受け皿が広がる。まさにそこが重要なのであり、作り手はのびのびすることができるのです。

NO側

現状ではファミコンより新しい機種としてPCエンジンやメガドライブがあるけど、ここでスーパーファミコンを出すのはどうだろうか。可能性ならメガドライブで充分だと思うし、かえってユーザーが混乱するだけじゃないか？　そこで任天堂がサードパーティになって、可能性を広げるソフト作りをするのもいいんじゃないかと思います。

結論

YES側

ゲームとしての表現方法が広がる事は、ゲーム業界出身者以外の人が何か作ろうとする時に強みです。それらの人々がもっと自由な発想で他メディアの要素を持ちこもうとすることが簡単なのだ。それはゲームがゲームだけじゃなく、マルチミックスメディアのエンターテイメントへと成長することです。そうなった時、スーパーファミコンはモニターを征服するかも知れませんね。

NO側

ハード戦争はゲーム戦争じゃないところに問題があると思う。やはりゲームはソフトがすべてであると考える以上、ユーザーとしては本当に面白いゲームが出るか不安です。ゲームがゲーム本来の面白さを超えたところにいってしまった時、一般ユーザーがついていくことができるのか……。もっともっとファミコンを究めつくして、あと4～5年位後にスーパーファミコンを出せばいい。

ゲームがとても身近になった1980年代にバイバイ!!

1980年(昭和55年)

インベーダーブームに続け！　ヒット作を連発して台頭する!?ナムコがいた

●アーケードゲーム●「ギャラクシアン」(ナムコ)「スピーク＆レスキュー」(サン電子)　「クレイジークライマー」(日本物産)　「パックマン」(ナムコ)　●その他●「ゲーム＆ウォッチ」(任天堂)　発売開始

●TOPICS●「イラン・イラク戦争勃発」「モスクワ五輪開催」「金属バット殺人事件」「巨人軍王貞治選手引退」「大平正芳首相死去」「新宿バス放火事件」

1981年(昭和56年)

コンピュータRPGの２大潮流「ウルティマ」と「ウィザードリィ」の誕生。

●アーケードゲーム●「ギャラガ」（ナムコ）「ドンキーコング」（任天堂）「フロッガー」（コナミ）
●パソコンゲーム●「ウィザードリィ」（サーテック）「ウルティマ」（カルヌォルニア・パシフィック）
●TOPICS●「三和銀行詐取事件（伊藤素子）」「サダト大統領暗殺」「スペースシャトル」「反核デモ」「チャールズ皇太子ダイアナ妃御成婚」

1982年(昭和57年)

国産シミュレーションゲームの芽ばえ、光栄「信長の野望」を発表。

●アーケードゲーム●「ポールポジション」(ナムコ)「ディグダグ」（ナムコ）「フロントライン」（タイトー）●パソコンゲーム●「信長の野望」（光栄）「ゾーク」（インフォコム）

●TOPICS●「ホテルニュージャパン火災」「羽田沖で日航機墜落」「東北新幹線開業」「フォークランド紛争」「ベイルート難民大虐殺」「ブレジネフ死去」

1983年(昭和58年)

シューティングのエポック「ゼビウス」と任天堂ファミリーコンピュータの発売

●アーケードゲーム●「ゼビウス」（ナムコ）「マリオブラザース」（任天堂）「スターウォーズ」（アタリ）●パソコンゲーム●「ロードランナー」（ブローダーバンド）●その他●ファミリーコンピュータ発売

●TOPICS●「三宅島噴火」「レーガン大統領来日」「短銃強奪連続強盗殺人（勝田清孝）」「アキノ氏暗殺」「ワレサ氏ノーベル平和賞」「大韓航空機墜落」

1984年(昭和59年)

ファミコン爆発的ブーム前夜。ゲームセンターでは「ドルアーガ」の静かな熱狂

●アーケードゲーム●「ザ・タワっ・オブ・ドルアーガ」（ナムコ）「マーブルマッドネス」（アタリ）「パックろンド」（ナムコ）●パソコンゲーム●「ハイドライド」（Ｔ＆Ｅソフト）「カラテカ」（アタリ）
●TOPICS●「グリコ森永事件」「植村さん遭難」「世田谷地下ケーブル火災」「エリマキトカゲ」「ガンジー暗殺」「アンドロポフ死去」

1985年(昭和60年)

スーパーマリオに体感ゲーム。家でゲーセンで、ゲーム界に大輪の花が咲く

●アーケードゲーム●「スペース・ハリアー」（セガ）
●ファミコンゲーム●「スーパーマリオブラザーズ」（任天堂）●パソコンゲーム●「ボールブレイザー」（ルーカスフィルム）「テグザー」（ゲームアーツ）
●TOPICS●「ロス疑惑で三浦逮捕」「日航機墜落するも川上慶子さん生存」「北の湖関引退」「豊田商事＆投資ジャーナル事件」「阪神タイガース優勝」

1986年(昭和61年)

1986年３月８日「ファミコン必勝本」が創刊されました。今号で通巻87号ですね

●アーケードゲーム●「グラディウス」（コナミ）「アルカノイド」（タイトー）●ファミコンゲーム●「ドラヲンクエスト」（エニックス）「ゼルダの伝説」（任天堂）「ファミリースタジアム」（ナムコ）

●TOPICS●「チャールズ・ダイアナ妃来日」「東京サミット開催」「熱川温泉ホテル火災」「マルソス政権倒壊」「三菱銀行有楽町支店で３億3000万円が盗まれる」

1987年(昭和62年)

ファミコンの斥城を崩せ。口火を切ったのは日本電気HEのPCエンジン

●アーケードゲーム●「ギャラガ'88」(ナムコ)　●ファミコンゲーム●「ドラゴンクエストII」(エニックス)
●パソコンゲーム●「テトリス」(スペクトム・ホロバイト)　●その他●ＰＣエンジン発売
●TOPICS●「若王子信行氏解放」「利根川氏ノーベル賞受賞」「サラダ記念日発刊」「竹下政権」「大韓航空機事件」「マイケル、マドンナ来日」「石原裕次郎氏死去」

1988年(昭和63年)

ブームブームと大騒ぎ。社会現象、徹夜、行列、「ドラクエIII」。人呼んでフィーバー

●アーケードゲーム●「テトリス」(セガ)　「ファイナルラップ」(ナムコ)　●ファミコンゲーム●「ドラゴンクエストIII」(エニックス)「スーパーマリオ３」（任天堂）●その他●メガドライブ発売

●TOPICS●「ベン・ジョンソン、ドーピング発覚」「リクルート事件」「消費税成立」「牛肉、オレンジ輸入自由化」「藤の木古墳発掘される」「千代の富士53連勝」

1989年(昭和64年・平成元年)

テトリスという侵入者に日本中が驚く、脱マニア志向ゲームも結局マニアの群れ

●アーケードゲーム●「フェリオス」(ナムコ)　「ダライアスII」(タイトー)　「クォース」(コナミ)　●ファミコンゲーム●「MOTHER」(任天堂)　「ウィザードリィII」(アスキー)　●その他●ゲームボーイ発売

●TOPICS●「昭和天皇崩御」「少女連続誘拐殺人事件で宮崎勤逮捕」「ベルリンの壁」「天安門事件」「東欧に民主化の波」「礼宮、川嶋紀子さんご婚約」

家でコンピュータゲームをする習慣は未来も……

コンピュータゲームが進歩するのに、10年は十分な時間だった。10年前、家でこんなにゲームをするなんて、誰が想像できただろう。新しい遊びが、この眼の前で生まれた。指も、耳も、脳ミソも喜んだ。

1980年代は、今となっては当り前になったカルチャーが、ホントたくさん誕生した。

「ウォークマン」「レンタルビデオ」「コンビニエンスストア」「コンパクトディスク」「留守番電話」なんて大昔からあった気がしない？　でもみんな80年代がつくってしまった。それと同じように、コンピューターゲームをボクらは覚えた。

技術の進歩とか、ソフトの進化じゃないんだ。生活している人間が変わってしまったことが何たってスゴイと思う。やるときは当然のように、ゲームをする人が、こんなにたくさんいるという事実！

'90年代のコンピュータゲームはどうなるんだ？

'90年代ってどんなパワーがあるんだろう？

その答えは、まだ誰も知らない。

だけど、家でゲームをする習慣がもう身についた限り、一本一本のソフトどれもが、みんな頑張ってもらいたい。その方がいいに決まってる。普通の気持ちで、またゲームをしていたいね。



美人女性テトリストもこらえきれずに総出演

究極のテトリス

完全マスター



静かに、そして静かに、
テトリスは日本中に広がっていた。
ブーム!! というよりも、
知らないうちにはびこっていた感じ。
熱中!! というよりも、
習慣になってしまってた感じ、
こんなに、とっても
流行してしまったテトリスって、
いったい何なの？

'89はテトリスが一番偉かった!! そして'90も!?



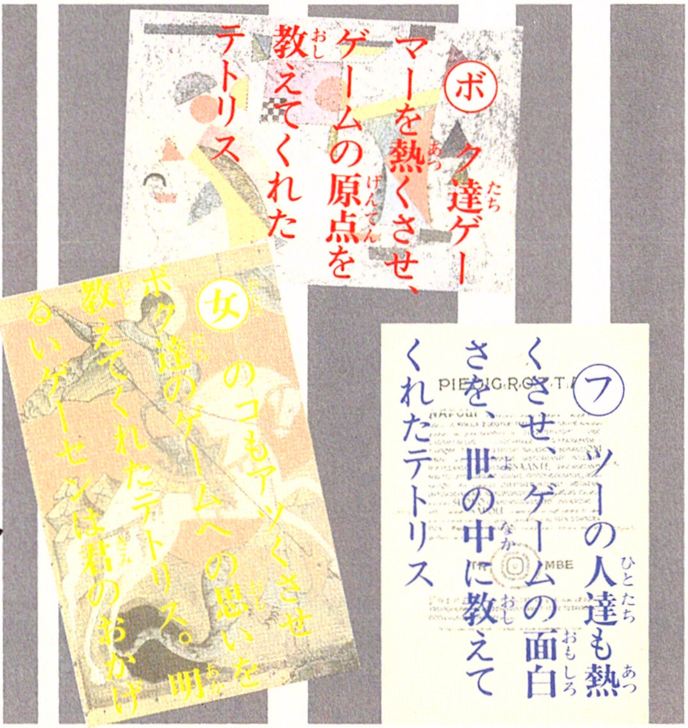
テトリスはゲーセンに女のコ（それもOLを含む）を呼んでくれた。エラ過ぎる！

テトリスの灯は今だ消えず……

先日、銀座のゲーセンに寄ってみると、驚くべき光景に出会ってしまった。テトリスの回りに人垣があったので、どんなウマイ奴がやっているのかと近付いたら、なんとそのプレイヤーは、30ライン位でゲームオーバーしてしまったのだ。「何じゃこりゃー！」と心の中で叫んだのだが、興奮してるのは自分ひとり。回りのヤツラは結構感心しているのだ。そう、もうわかっただろうが、テトリスは今もブームなのだ。今までゲームに縁のなかった人々を巻き込んで快進撃を続けているのだ。そこで編集部は立ち上がり、ここに決定版を作るコトにしました！（パチパチ）

とは言っても、テトリスに関する情報はあちこちにあふれておる。あえて今作るなら、何か新しい試みをせねば！…こう考えてハタと気がついた。そうだ、女のコにもテトリスについて解説してもらおう、と。テトリスほど女のコに人気の出たゲームはナイ。オレ達にはわからない、女のコを引きつける何かがあるのだ。そして、女のコに聞けば、そのテトリスの新しい面白さに気づくだろう。究極のマニュアルは、これで完成する。（と思う……）

テトリスの偉いところ BEST 3



ボク達ゲーマーを熱くさせ、ゲームの原点を教えてくれたテトリス

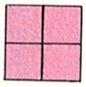
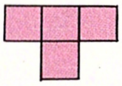
女のコもアツくさせボク達のゲームへの思いを教えてくれたテトリス。明るいゲーセンは君のおかげ

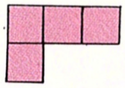
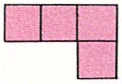
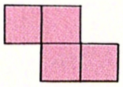
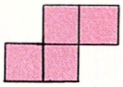
フツーの人達も熱くさせ、ゲームの面白さを、世の中に教えてくれたテトリス

1 テトリスとは"4"の集合体のコト

ルールを説明しよう。(知らない人はいないと思うケド) 4つの正方形を組み合わせてできている7種類のパーツを、スキ間ができないように並べて、1直線の横のラインを作り、パーツが画面上にたまらないようにラインを消していくゲーム。とコレだけ。文章で書いただけで大体わかるゲームなんて他にナイよね。テトリスのゲーム性のシンプルさがこれからもわかろうと言うもの。つけ加えると、4つの正方形を組み合わせてできる形は、この7種しかないんだ。

2 パーツの名前とその性格

4角(＝シカク)	棒(＝ぼう)	凸(＝とつ又はぼこ)
		
正方形を4個まとめ大きな正方形に	正方形が一列に並んだ形。初心者が欲しがるパーツ。	どんな形にも大体当てはまってくれる、便利で頼れるヤツ。

L(＝エル)形と逆L形		②形(＝ニケイ)と逆②形	
			
最初は区別するのに迷う。しかし、このパーツが使いこなせれば中級者だ。		数字の2に似ているコトから命名。区別するのは意外にカンタンである。	

私もテトリスト



松本高子サン　18才

テトリス歴8ヵ月の高校3年生。クラスのコンパの帰りにみんなで渋谷のゲーセンに寄ったのが、テトリスとの出会い。テトリスの息抜きに受験勉強をする、と豪語する。

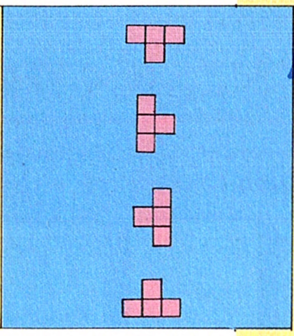
女のコによるパーツの好き嫌いあれこれ

「私の回りでは、テトリスのブロックにアダ名を付けるのが流行っているの。数字の2に似たブロックには、"アヒル"とか"階段"とか。Lの形をしたのには、"カギ"とか"カッコ"とか言っているんだ。で、アヒルが欲しいときには、「アヒル、アヒル」とかゲームセンターの中で大騒ぎしちゃうワケ。回りの人が笑って見てるんですよ、フフフフ…。そこで私の友達関係で、テトリスの好きなブロックとキライなブロックを発表します。まず一番キラわれてるのは、四角。コレが3個位つづくと本気で怒る人もいます。次にLのブロックですね。だって、2つの区別がまだつかないから。(笑) そして、3番目は凸。次に4番目に嫌い、ということは2番目に好きなのはアヒル。可愛いいから。で一番好きなのは棒。やっぱりかな!?

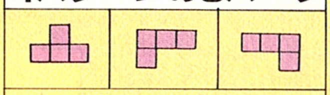
3 ブロックの回転パターンを覚える

唯一のアクション性を発揮するボタン操作によるブロックの回転だ。ブロックが画面に出現する形は常に一定で、ボタン操作によって、その形が左回り（反時計回り）に90度ずつ回転していく。しかし、ここで注意しなくてはならないのは、ブロックによって、回転してできる変化数に違いがあることだ。つまり、4角なら何回回転させても形は変わらないが、凸やL形は、回転させるごとに4つのパターンに変化させることができる。テトリス攻略の第一歩は、この変化数の多い3つのパーツのパターンを覚えることから始まるのである。最少限のボタン操作で、自分の欲しい形にしよう。

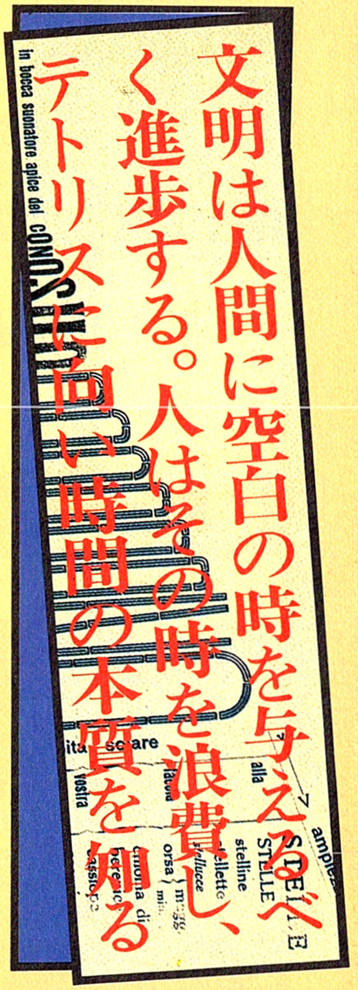
回転パターン



4パターンの3パーツ



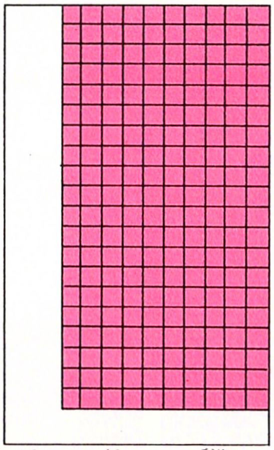
この3パーツの動きを覚えるべし。特にL形と逆Lの区別を正確にする。



4 テトリスのシンプル極りない画面を調べてみる

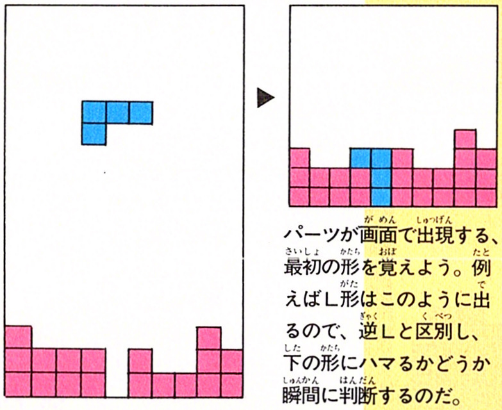
テトリスの画面は、縦に20マス、横に10マスの、計20×10の200マスからでき上がっている。1マスはもちろん正方形で、全体としてみれば、縦：横の比率が2：1の長方形になっている。そして、ここで重要なのは、横が10マスになっているということ。これは、最低3パーツないと一段消すことができない、ということを意味している。しかし、運良く3パーツで消していったとしても、1パーツが4マスでできているので、4マス×3パーツで12マスできてしまい、1段消しても12マス－10マス（1段分）＝2マスと、2マス残っていってしまうのだ。スタートして序盤戦ならば気にならないかもしれないが、中盤以降、このようにマスを残していくと、すぐゲームオーバーになってしまうだろう。したがって、テトリス上級者を目指すなら、2パーツで一段消すことを目標にしよう。パーツの落下速度が早くなったときでも、この心がけの有る無しで、影響が出てしまうのだ。

画面表示について

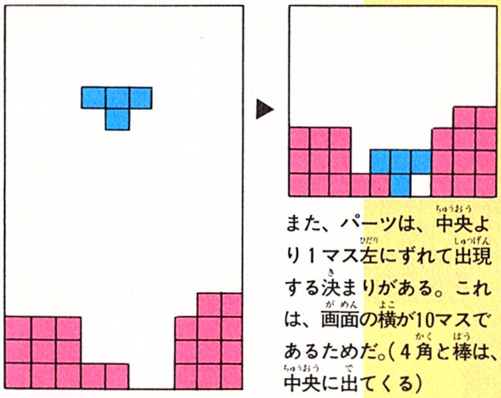


▲縦20マス、横10マスで合計200マス。このマス目を、パーツは1つずつ正確に移動していく。ただし、画面の左右の壁の部分にパーツが移動しているときには、パーツによっては、回転できなくなる。ボタンを押しても、回転せずに、そのまま落下していくのだ。あせらずに、パーツを中央にずらしてから、回転させよう。

画面でのパーツの出現パターン



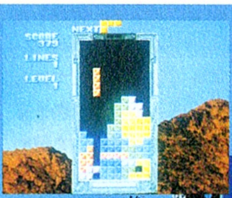
パーツが画面で出現する、最初の形を覚えよう。例えばL形はこのように出るので、逆Lと区別し、下の形にハマるかどうか瞬間に判断するのだ。



また、パーツは、中央より1マス左にずれて出現する決まりがある。これは、画面の横が10マスであるためだ。（4角と棒は、中央に出てくる）

テトリスをめぐるストーリー（Ⅰ）～アーケードからG・Bまで、全種目征覇す！

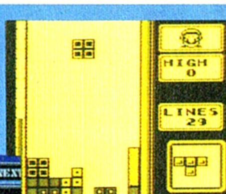
インベーダーはアーケードだけだった。ドラクエはファミコンだけだった。しかし、テトリスは、全てのハードで大ヒットを記録しているのである。ま、コレはハードの種類が増加したことにも、当然、原因があるのだけれど、シンプルだが奥が深いというテトリスのゲーム性があればこそ、と言える。こんなゲームは、これからは現れないんじゃないか？



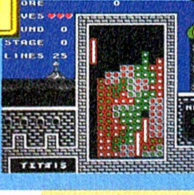
←ブームはココから始まった。セガのアーケード版テトリス。



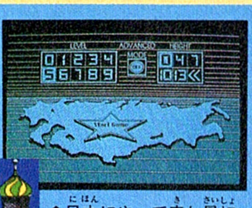
→こちらは新しいパソコン版でBPS製。内容的には、FC用と大差ナシ。



←任天堂のゲームボーイ版。GBをヒットさせた4番バッターだ。



→「HIT CHART」で前人未到のロングセラーを続けるFC版。累計販売数も、50万本を突破している。



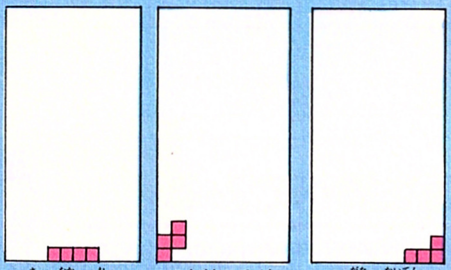
↑日本にやって来た最初の「テトリス」がこのマッキントッシュ版。「テトリス」歴史のスタート地点と言うべきか

A 基礎編

Aをマスターすればハズかしくない

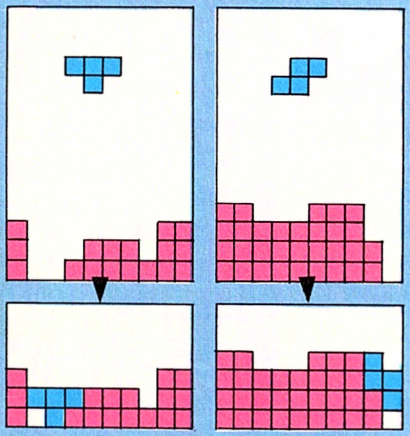
1 パーツはより下に、低く積め

何をあたり前のコトを、と思うかもしれないが、以外にこの法則が守られていないように見える。例えば、最初のパーツをどこに置くか、というときでも違いがある。右の図の1つ目や3つ目なら、みんな同じ手だろうが、真ん中のように、最初に②形が来たらどうするか？わりと図の様に立てて置く人が多いのではなかろうか。これは、パーツを低く積む、という法則に外れているのだ。正解は我慢して横に置く。



▲真ん中に置けば何が来てもOK　▲これはマチガイ。真ん中で横に　▲L形は回転させて右下隅に

出るパーツは打たれる

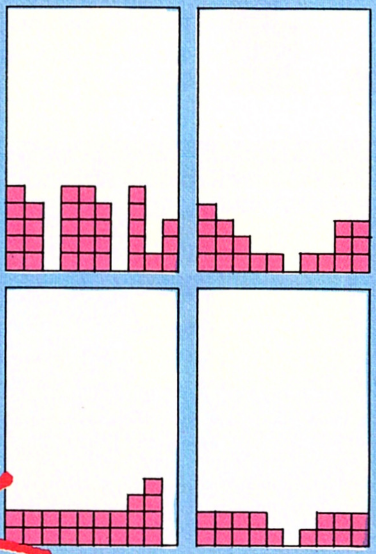


左はじの例を見てもらおう。こんなとき、凸を立てて、左から2列目を空きにする人も多いだろう。しかし、それだと、凸が立った分だけ高くなり3段目まで行ってしまう。右の例も同じ、右下隅に空きができるからと、左の山の上に置くと、逆②が4段目までとどいてしまう。だから、これも例の様に置くのが正解。そう、下に積む、というのはみんなわかってるけど、低く積む、のは忘れているぜ。

2 山の形はすりばち状の凹形に

パーツを積んで山を作っていく場合、山が凸型にならないように、常に凹型になるようにしていく。右側の左と右を見比べてみると、右の方がはるかにやり易くなっている。左の方はL型か棒が来ないと困るが、右は何が来てもOKの形になっている。下側の2例も同じ。右みたいに、棒が来ないと段が消せないのは、かなり不利。山を凹にするということは、どんなパーツにも対応できるということだ。

ウマく落せば山が引っ込む





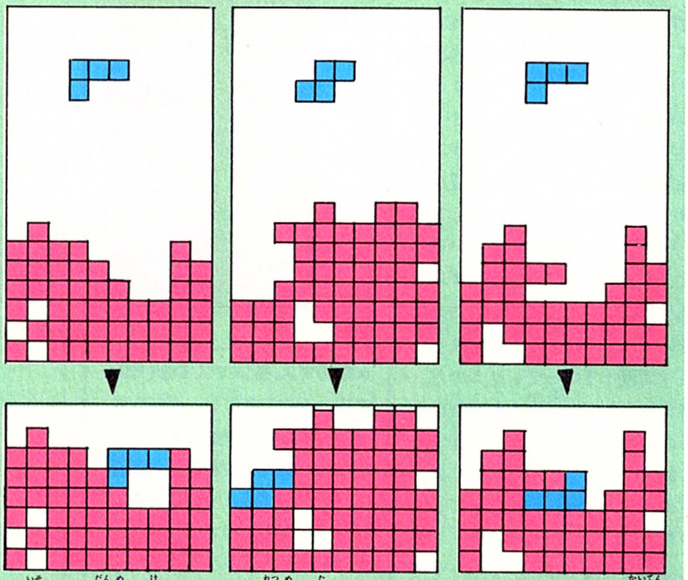
私もテトリス



水島富士子サン　20才

アーケードだけでは飽きたらず、ゲームボーイまで買ってしまい、通学する電車の中でもテトっているというマニア。アベレージは70ライン。

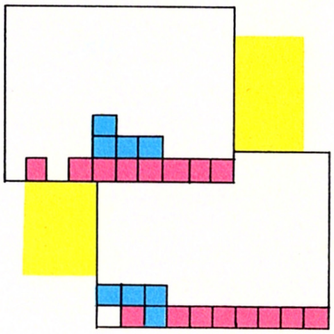
テトリスのコツは、やっぱり山を凹型にしていくコトだワ。関係のないブロックが次から次へとやってきても、ジッと耐えて、受け入れて行く。どう性格的に女のコにピッタリのゲームでしょ。それに、初めの方はブロックがノンビリ落ちていくから、その辺もヤリやすさがあるかも。ラインをためてためて、一気にドスン、と落ちる快感は、なかなか他では味わえないワ。まぁ、それはイイとして、私から3問問題を出します。キミにできる？



▲急いで3段目を消すと、あとの形が良くないワ　▲10列目に建てるよりも、この横穴にもぐり込ませる　▲ブロックをクルッと回転させて、こんな技もネ

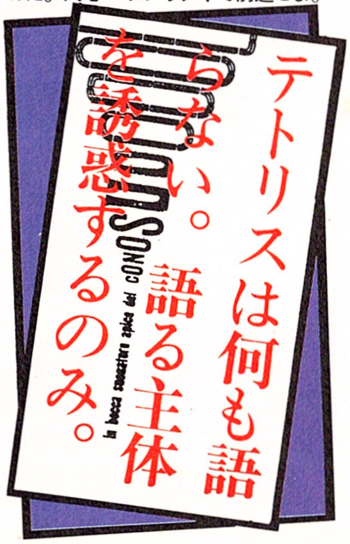
3 ブロックはむやみに回転させない

初心者にありがちなミスはパーツを無意味に回転させてしまうこと。パーツは、なるべく出現した形でそのまま使う方がベターなのだ。ここで出現パターンを思い出して欲しい。全てのパーツにおいて、そのまま落下させた方が、低く平らに山を積めるのだ。例えば凸をそのまま落とせば、穴ができてしまうかもしれないが、こそを回転させると、出っ張りが上を向いてしまうのだ。これは、さっきの山を凹にする、というセオリーにも反する。右の例も同じで、出現パターンを生かして落とした方が、後々、絶対有利になってくるハズ。パーツは、下に低く積む、これが基本的法則なのだ。

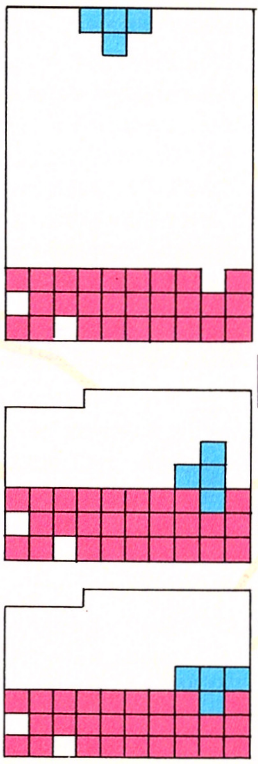


4 穴ができるコトを恐がるな！

序盤において、穴ボコがあくのを恐れて、パーツを右か左に無意味に固めてしまい、棒待ちになる——こんな人が初級者には多い。しかし、序盤の穴は割とラクに解消できるのだ。右図を見て欲しい。この場合、成功例のように凸を置いても、3段目が消えるコトにより、2段目の穴は即なくなってしまう。初級者は、この様に、ブロックを積んだ後の読みが甘いのだ。穴をコワがらナイで前進せよ。

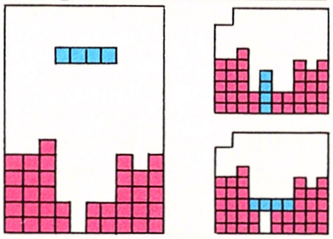


穴は一時のハジ



穴にこだわった悪形をもう1つ見ておこう。失敗例のようにすると、確かに穴は解消するが、その後の形が良くない。L型が棒待ちになってしまう。それだったら下の成功例のようにして、キレイに3段目を消せば、スグに穴の上のブロックも消せて、山も形良く残せる。ラインが消けた後の山の形を考える——。将棋にも似た考え方だ。

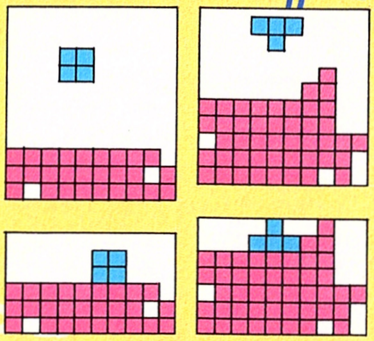
消えるラインは山を濁さず



5 穴の上にはパーツを置かない

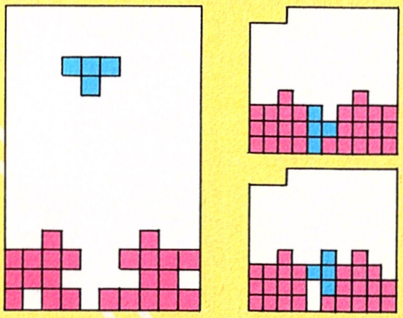
これも、あたり前のコトなんだけど、気を付けたい。穴の上にパーツを置いてしまうと、それだけ、その残った段を消しにくくなるからだ。例を見てみよう。左の方は単純で、形は悪くなるがガマンして真ん中に置く。右の方は、コレももう1回ガマンして置く。段を消すコトをアセって、右下に置いても、残りの形が悪くなって、4段目も消せなくなるゾ。

穴の上に載せるは愚の骨頂



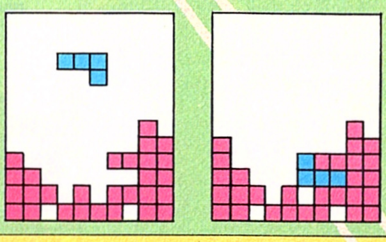
段を消すコトをアセらないという例を、もう1つ見せておこう。右のように置いて3段目を消したとしても、次のパーツの待ちが、棒かL型しかない。これでは、いつまでも3段目が残ってしまい、1・2段目も永久に消せなくなるだろう。ココは、やはり下のように受けて、穴を減らし、3段目を確実に消せる待ちを作っておきたい。

穴を埋めて待て



テトリスに使うコントロール技は、コレだけ。落下してきたパーツを、落ちる直前に横へずらし、くぼんだ穴にもぐり込ませるのだ。コツは、着地する1マス前に、パーツを壁にぶつけて力を加えておくコト。2マス分は横にずれてくれる。

テトリス唯一のフィンガーテクニック



テトリスをめぐるストーリー（2） ～全世界を駆け抜けるテトリス

テトリスの著作権をめぐって、アタリゲームズ社と米国任天堂が、サンフランシスコの裁判所で争っていたコトは、読者も知っているよね。そして、その決着は米国任天堂が勝訴したことも、既に本誌でも報告済みだ。ここでは、その裁判に至るまでのテトリスの著作権の流れを、一目でわかるようにした。ボク達が、実際にプレイするまでに、こんなに多くの会社がかかわっているワケだ。それにしても、ソ連のTVゲームで遊べる時代になったんだからウレシイ限り。世界のゲームをヤル日も近い。

- ソ連中央製作者連盟・テトリスに関する全ての著作権保有
  - → 米国任天堂・直接ソ連側と契約、ＧＢ用テトリス発売
  - → （英）ミラー社・パソコン版のテトリスの著作権獲得
    - → （米）アタリゲームズ社・ミラー社と契約し、アメリカでＦＣ用テトリス発売
      - → （日）セガ　アタリと契約し、業務用テトリス製造へ
      - → （日）ＢＰＳ　アタリと契約し、ＦＣ用テトリス発売

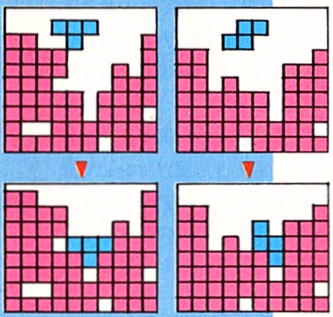
B 中盤編

Bが終れば、あとはクライマックスへ！

1 迷ったらラインを消しに行け！

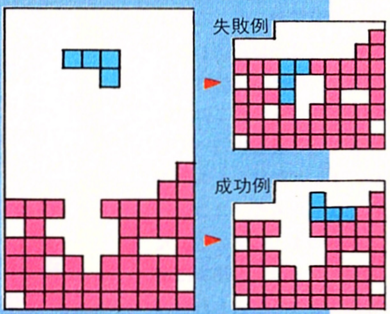
中盤に入ったら、積極的にラインを消しに行くべし。左のような山のときに凸が出てきたら、スグにラインを消すのが正解。6列から9列に置いといて、L形や逆Lを待つのはダメ。穴ができるのを恐がらずに行く。また、右も同様に、消して行こう。L形や棒を待ってて、もし4角なんかが続いて出てきたら、即ゲームオーバーになってしまう。中盤では、できるだけ序盤に近づける努力をするのだ。

消せばいつかはラクになる



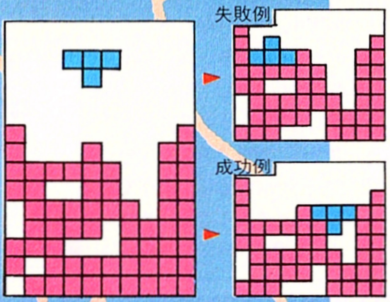
でも、いくら消せと言っても、消せるラインを見極める力がないとムリ。山の形と出現してきたパーツを見比べて、スグに消せるラインがわかるようになるまで、経験を積む。右の図で、逆Lが出てきたら、1回転させて4列目に落とす。見事に6段目が消せるワケだ。ココでも穴を恐れるのは禁物。

山を見たら消せるラインと思え。



しかし、ラインが消せないときはどーする？当然この方が多いんだけど、こんなときにビギナーが犯しやすいミスがこの図。へこんでいるところをさけて、山の上にパーツを持っていってしまうのだ。パーツは下側に、低く積む、という大法則を忘れておる。ここは基本に忠実に、山が高くならないように積むべし。

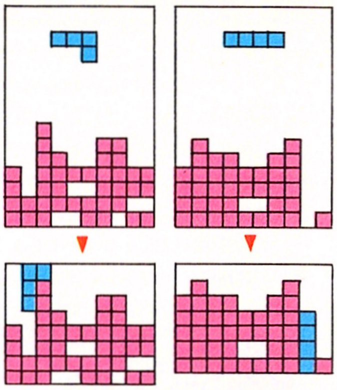
初心、忘れるべからず



2 ミスの応急措置

ミスというのは突然やってくる。ここではその対処を考えよう。まずは、左のように、カン違い、または気を抜いたために起こったミス。この様なミスは多くの場合ダメージが大きい。こんな時は素早く消せるラインを見つけ、山の形を良くしていく。図で言うと、7、8段目なら、左端に逆Lが来ても消せるので、この段を狙う。右の図のミスは手筋のミスで、解決するにはウマくなるしかない。（笑）

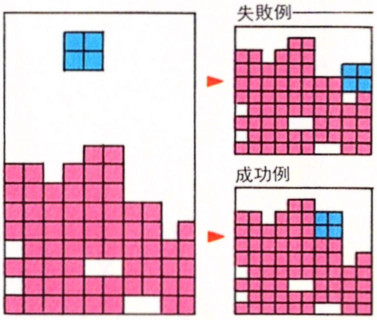
注意一秒、ケガは終了



3 山の形を良くする

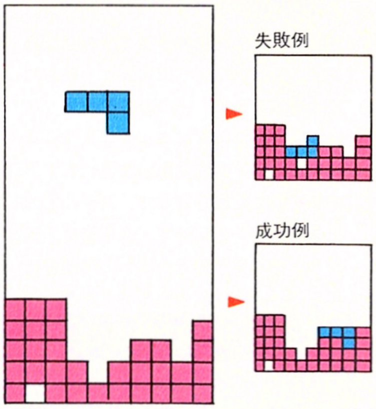
ラインが消せないときは、山の形を良くしろ、コレを少し説明しよう。図のように、②形が来れば最高、というときに4角が来た。ここでは今までのセオリー通り上の例のごとく消しに行っても悪くナイ。でも、ココでは下の様にグッと辛抱する手もある。この山は、棒以外で何でもラインが消せる、良い形なのだ。

山の上にも3パーツ



この、山の形を良くするというのはかなりムズかしいので、もう1つ練習問題をやっておこう。図の山のときに逆Lが出た。さて、キミならどーする？ま、上の様にやって3段目を消してもミスじゃない。けどココは、下の様にやって、山を凹型の理想形に持っていきたい。この形なら、一番高い5段目を超えるコトなく、9列3段目の穴も解消できる。ネ、この山の形なら何が来てもOKでしょう。この感じが実戦で出れば、上級者だぜ。

ラインより山のときもある



私もテトリスト

吉川千秋サン　22才

よく銀座・赤坂近辺で見うけられる、テトリスOLのひとり。彼女達は会社が終ると、フラッとゲーセンにより、200円か300円だけ百円玉を用意して、ゲームが終るとサッサと帰ってしまう。社会人らしい、規則正しくテトッている。飲み会やデートの待ち合せなどもゲーセンを使うコトがめっきり多くなっている今日この頃である。



気の入り方でラインが消せる

男の人って、一回ミスをすると、「もういいや」ってカンジで、すぐゲームを放棄しちゃうでしょ。あれはもったいないワ。横で見てると、そんなにするならそこをどいて、って言いたくなってくるもの。ミスをした後でも、コツコツとブロックを積んで、1つ1つラインを消していけば必ずそのミスが回復できるでしょ。こういう、何か、ちょっとずつお金を貯めておいて、いつの間にかかなり貯まっているみたいなウレシサがこのゲームにもある気がするの。

あと、ゴチャゴチャしているブロックが、ドンドン整理されて消えていくのって、夜中に急に散らかってた部屋を片づけ出すときのさっぱりした気持ちに似ている、と思うのは私だけかしら。でも、テトリスって、やる人の心の状態によって、ゲームから受け取れる印象が違ってくる気がするな。どんな気持ちのときでも応えてくれる、やさしさがあると思いマス。

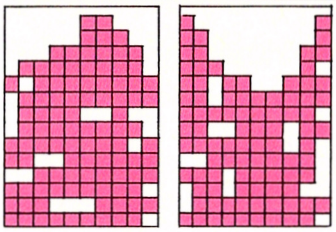
C　終盤編

最後までアセらず、冷静に動かし、タイミングをつかまえろ

1　大胆かつ繊細に、スピードが命

怒濤の如く終盤に突入した。だがラインは全く消えない……。こんなときでも、基本は一緒。パーツが中央にたまるのを防ぎ、右に左に散らして、山を凹の形にする。こうすれば、中央にラインを落としたとき、運良くラインが消えるコトもあるし、また、アセッた気持ちを立て直すまで、十分時間を稼いでくれる。で、この時に気をきかせて、あまりパーツを回転させると、思わぬミスを招くので気をつけたい。出現パターンが一番低く積めるというコトを、思い出そう。

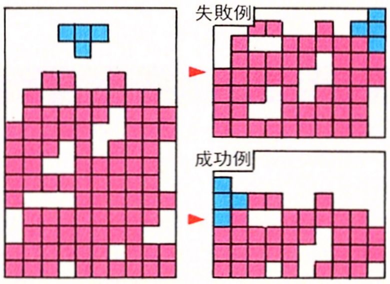
凸は凹にしかず



こういう苦境を抜け出したあと、攻勢に転じて好調の波が訪れがちなことも、ついでに覚えておくとよい。

アクションゲームとしての要素が最も強く表れるのも終盤。急降下して落ちてくるパーツを、回転させながら山にハメていくのは、かなりのテクニックが必要となる。だが、わずかな工夫でそのテクニックをカバーできる。図の時は、凸を左に落とした方が有利なのだ。左だと凸を1回転させれば済むが、右だと3回転必要となる。

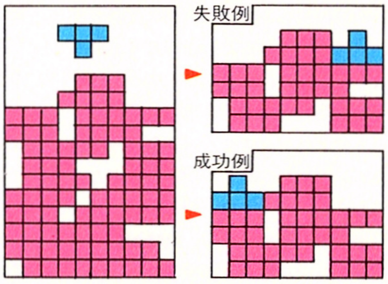
技におぼれる者は頭を使え



2　画面の秘密は左側に……

終盤を乗り切るテク、というものは基本的にはナイ。ひたすら練習あるのみなのだ。ただし、ヒントはある。パーツは画面に出現する時、棒を除いて、1マス分左に寄ったまま出る。これは画面が10マスで真ん中のマスが存在しないために起こる。従って、パーツは左側の方が起きやすいのだ。もうダメ、という時は左へ、だ。

遠い右より、近くの左





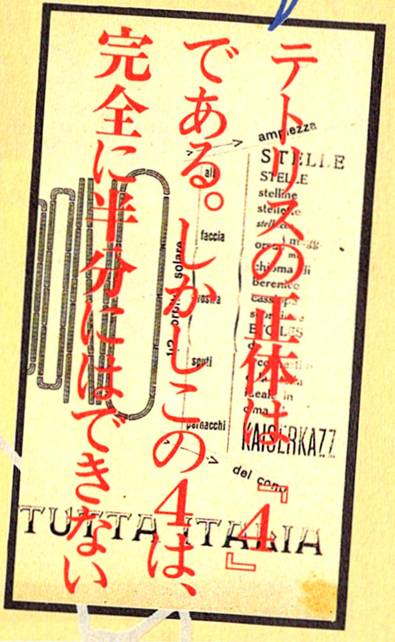
私もテトリスト



大橋由美サン　20才

彼がテトリスをやっていたので、自分もやるようになった。というううらやましいパターン。でも、今では、そのカレ以上にテトリまくり、慢性の金欠病にかかっているというほど。テリトリーは渋谷。アベレージは60ライン以上。

テトリスの正体は『4』である。しかしこの4は、完全に半分にはできない



テトリスのおかげで私達はこうなりました。

私の回りで、あまりにもテトリスをやり過ぎて病気になった人達の病状を報告しましょう。まず、大きな色付きタイルで床ができている学校の廊下で、思わず立ち止まってタイルを交互にハメ込んでしまった、恵チャン。次に、天井を見ていたら、天井のマス目がドンドン目の下側に動き出し、気持ち悪くなって眠れなかった、オーコ。また、テレビを見ていると、画面に出ている出演者を回転させようとして、いつのまにかリモコンのボタンを一生懸命押している、ヒロヨ。もう、何でこんなに好きなコばっかりいるんだろう。他にも、買い物してて、100円玉ができるたびに、「これでテトリスが一回」できる、なんて言うコもいるんですョ。エッ、アタシ？　アタシの場合は大したコトなく、あのラインが消える時のドスンという音でビックリして、朝目が覚めたコトがある位ですネ。フン、どーせアタシも病気ですよー。

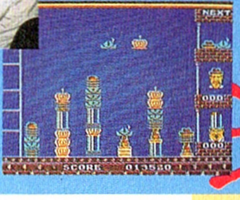


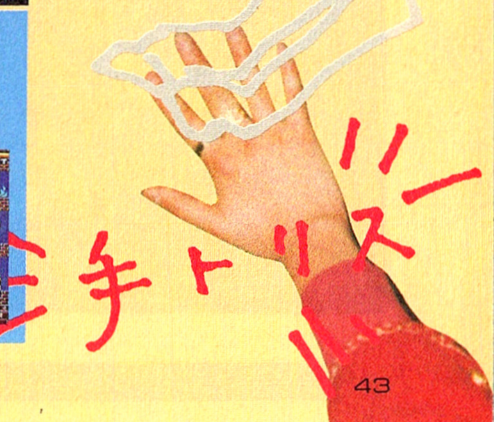
テトリスをめぐるストーリー（3）～ペレストロイカも成功へ!?

テトリスのヒットによって、ソ連が得た外貨は20億円に昇る、と言われている。もし、著作権だけでなく、ROMカセットも製作したら、その額は何倍にもなり、外貨不足に悩む、ソ連財政の有力な財源になるかも知れない。こうした考えにより、ソ連では実際に、ビジネスとしてゲーム製作を開始しているというウワサがある。原油と金以外に、コレという輸出商品のない同国にとって、ゲームの輸出というビジネスは魅力的に映るハズだ。ペレストロイカに不可欠な外貨を得るためにも、A・パジトノフ氏を始めとする関係者のみなさん、ガンバッテ下さい！



◀編集部にもやってきてくれた、アレクシィ・パジトノフさん。本職は連邦科学省の研究員





シベリア鉄道７日間の旅

ゲームボーイとテトリス



文と写真●清水博子
究極の女性テトリスト

清水博子さんは、東京に住む女子大生。彼女は、昨年の夏、ソ連を旅した。世界一広い国を横断する、シベリア鉄道に乗って。150時間以上、列車に揺られる旅だ。ゲームボーイ、テトリス、それに１ダースの単３電池はもちろん忘れなかった。ゲームと、景色と、時間の流れが完全に一体化していく不思議議な旅を体験できた、と彼女は振り返る。以下は、そんな貴重な旅の記憶である。豊かなる国の日本、ペレストロイカの進むソ連…… ２つの国を奇妙に対比させるゲームボーイとテトリスの前で、彼女は一人の旅人となった。

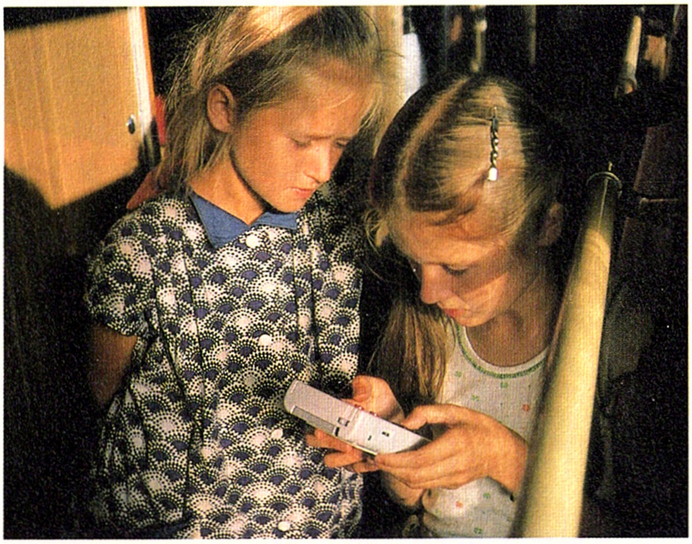
事態を予測して、私と友人はゲームボーイを持ち込んでいた。ゲームに特別興味があったわけではない。恥ずかしながらドラクエもウィザードリィもよく知らない。ただテトリスだけは、買ってみようと初めて思ったソフトだった。シベリア鉄道のハードクラスのコンパートメントは４人用。私達以外は当然ロシア人である。とにかく暇で仕方がないので子供たちを集めては一緒に遊ぶ。ソ連の子供は人見知りするものなのだが、テトリスは異国人間の距離を少なからず縮めてくれたようだ。皆夢中である。なぜか女の子の方がすぐ上手になる。あま色の髪をしたニンフットのようなロシアの少女がテトリスに熱中する姿と、日本のゲームセンターで妙齢の女性がレバーを操作するのとではどちらがコケティッシュだろうか。

しかし、なんといっても６泊７日間暗く狭い車中に押し込められるのだ。食堂車も食べ物が無くなればおしまい。私たちのような個人旅行者はビスケットをかじっているしかない。もちろんお風呂にも入れない。そのうち「密室神経症」とでもいうべき苛立ちを感じ始める。にもかかわらず列車は平気で５時間も６時間も遅れる。時差の関係で１日は25時間。白夜で外はいつまでたっても暗くならない。１分でも早くモスクワについて、シャワーを浴びて、口紅を塗って、揺れないテーブルで美味しい食事をしたい……同じ年代の女の子なら、サイパン辺りで陽光の下ハイレグ着て日光浴していたりライトにきらめいてダンスしてるはず……なのになぜこんな狭いコンパートメントで訳の分からない言葉に囲まれて顔も洗わずにお弁当箱みたいなキカイと向き合っていなければならないのか……。つのる焦燥と倦怠。この精神状態はドットマトリックスにくっきり反映された。レベル８の高さ５がいつまでたってもクリアができないのだ。

出口なしの状況の中、気味が悪いと人からおかしな癖を指摘される。ゲームボーイ本体を左右に揺すり、肩をよじっているというのだ。といってブロックが思う位置に落ちてはくれるはずがない。そんなことはわかっている。わかっているけど、列車の揺れに逆らうようにカラダは勝手に動いてしまう。友人の方も彼氏に連れていかれたゲームセンターのスティックの感覚が余程懐かしいのか、十字ボタンの下キーを押す指が日に日に厳かになる。

対戦時も、一言も言葉を発しなくなった。「食テト」と称する食事の後のテトリスは恒例となり、気が付けば５時間たっていたなどということも多々あった。入り口でじっとこちらを見つめる子供たちに貸してあげる余裕などなくなった。周りのロシア人から見れば、見たこともない緻密なコンピュータゲームに狂気の眼差しを注ぐ日本人の女の子はどんなに奇異に映ったことだろう。

焦りの反復と瞬時の快感と消去の無常。テトリスとは「寂寥感」と「やる瀬なさ」に満ちたゲームである。シューティングゲームでの敵を駆逐する画面のヒーローとしての自己満足感も、



シベリア横断という極限状態。それでも肌身離さずにいつもゲームボーイしてました

ロールプレイングゲームでの会話やパーティを組むことによるコミュニケーションも含まない。直線的かつ平面的なブロックの動き。溜めては消す、という単純作業。まるで才能と体力の限界を知ったインテリがそれでも自分の能力の限りをつくして余生を送っているようなゲームといえばいいだろうか。だが、私たちはインテリでもないかわりに、余生を憂うほど歳をとってもいなかった。どうにか不満の捌け口をみいだした。

「いやだー、あいつばっかりくる」

「クニクニッ、満足棒、いくわよっ」

「あーあ、トオル、だめ、もうちょっと」

「ドヒューン」

「あーん、それはナイでしょ、いじわる」

お分かりだろうか。「あいつ」とは使い方の難しい正方形ブロックのこと、「クニクニッ」とは段間の隙間埋めをする際の表現、「満足棒」とはテトリス決めで使用する直線ブロックのことである。擬態語や各ブロックのニックネームをでっちあげ、日本で一緒にテトリスをしたボーイフレンドの名前を叫びだしたのだ。これこそ最高のストレス解消。

そのおかげかどうかはわからないが、モスクワ到着5時間前にして、Bタイプではステージ9高さ5をクリア、続いてすぐAタイプでは10万点を突破することができた。7日間の努力が実って、というべきか、いや一種の開きなおりか。ともかくロケットの発射音とCONGRATULATIONの文字。今まで味わったことのないくすぐったいような充足感があった。

その後の旅程は怖いものなしの楽しい日々が続き、どこへ行くにもゲームボーイは手放せなかった。カフェ、レストラン、空港、さらにフランスのルーブルと並び評されるエルミタージュ美術館の前でさえも、行列があるところでならどこでもテトリスを始めた。この携帯用ゲーム機と断続的に遊ぶことが可能なソフトがなければ、ソ連旅行などイライラに苛まれるだけだったかもしれない。

どこでもソ連の人々は画面を覗きこんでは声をかけてきた。彼らにゲームを貸し、「これはあなたの国の人が作ったゲームなんですよ」と説明する。勿論知っている人はいない。「売ってくれ」とも何度ももちかけられた。日本でいえばゲームウォッチを差し出し「交換して」と泣き出した子供もいた。「8才の娘のために」といきなり腕時計を外したお父さんもいた。随分罪なことをしたのかもしれない。

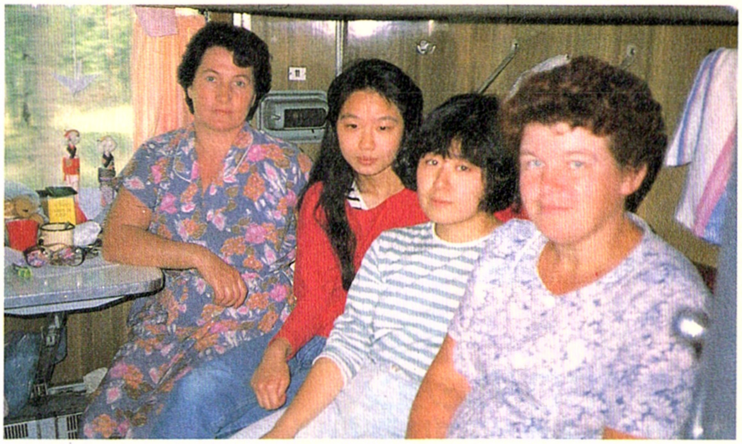


御世話になったテトリスの供養と洒落こんで、衛兵の冷たい視線しかない真夜中、赤の広場のレーニン廟の前にゲームボーイを据えにいった。たぶん、こんなばかばかしいことをしたのは世界で私が最初で最後だろう。

モスクワでの最後の夜、運良くA・パジトノフ氏に出会えた。シベリア鉄道で徐々に鍛えた腕は彼にも通用し、なんと勝ってしまった。嘘のような本当の話である。私のテトリスの頂点。ご褒美に本を頂きソフトにサインをしてもらった。

因みにパジトノフ氏も対戦時には「AX」「OЙ」と間の手をいれる。セクシーである。

出発前は誰と対戦しても相手にならないほど下手だったのに、帰国後は連勝続き。「ソ連でテトリス以外に何をしていたの」とからかわれるのには、苦笑いするしかない。だが現在、自室のワンルームにゲームボーイの姿は無い。様々な思いが蟠踞しナイトキャップでも眠れないような夜、ベッドサイドテーブルにすうっと手を伸ばして始めるテトリスは、自己撞着で泣き出しそうな思考回路と不眠に蝕まれたこの身をさらなる「寂寥感」と「やる瀬なさ」にしか導いてくれないからだ。



自分の国の人が作った大ヒットゲームの楽しさを知らない子供たち。外国製品に目の色を変える若者。作ったゲームの報酬を一切受け取っていないプログラマー。そして春先の猫みたいにギャーギャー騒ぎだした誰かさん。日本では、心も躯も満たされすぎている。日本じゃ、いけない。

私にとって「テトリス」とは、もうあの国のあの状況でしかやってはいけないゲームになってしまったのだ。

今、2度目のソ連行きを計画中である。

（終）

たいくつ。むなしい。
せつない。なーんにもない。
ナホトカ〜モスクワ間、
シベリア鉄道の車窓風景は、
テトリス並みにシンプルだ。

SUPER HIPPONのスタッフが全面参加

SU
スーパー・
ODYS

タイレル辻・全面監修
北枕獲・モンスター設定

STORY

人類は空間をねじ曲げ、はるか彼方の恒星への移動を可能にする"道"とよばれる湾曲空間を発見した。"道"の管理をするＯＳＳの最新鋭宇宙航行船「アルゴ号」は、消息を絶った無人探査船への調査に向かう。はたして未知なる"道"で待ち受けるものは何か？





驚異の3Dダンジョン 迫力と臨場感がスゴいぞ！

画面のリアルさはバツグン！しかも背景のパターンがひとつじゃないから、よりいっそう楽しめる！また、３Ｄだから実現できた、ドアとそのカギをめぐる数々のトリックもスゴイ。プレイヤーは本当に現実のダンジョンを歩いている気分になる！臨場感がたまらない。もちろん、パーティクルーがモンスターにむかって発射したビームやミサイル、特殊兵器なんかも、現実そのままにアニメーション表示される。アイテムの取り替えシステムだって使いやすさを優先しつつ、ホンモノっぽさを追求している。

とにかく、スゴイ!!のである！







何かがいそうな

で放つFM TOWNS CD-ROMソフト

PER
オ　デ　ッ　セ　イ
SSEY

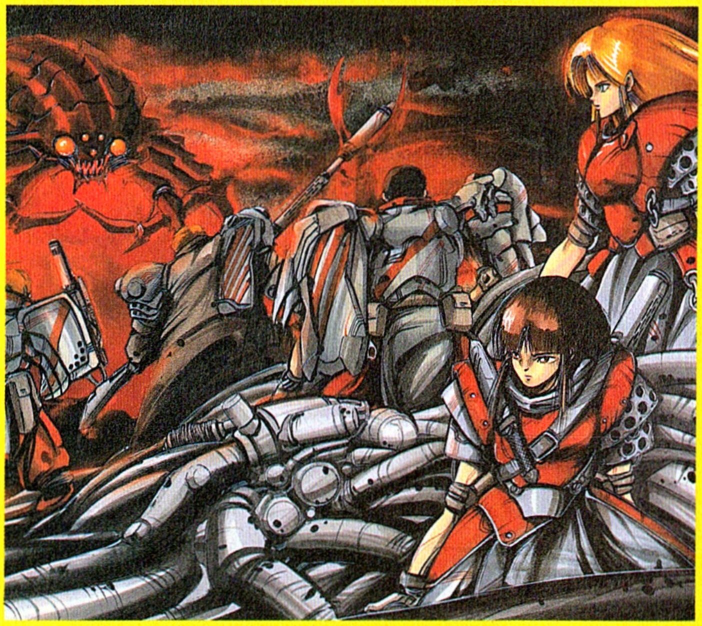
アルゴ号は
未知の
宇宙へ旅立つ



電脳プラネタリウム付き

星たちの運行を正確に再現した、本格的な天文シミュレーション。綿密なグラフィックで宇宙の神秘をお届けします。●世界各地、どこでも観測地になる●時間や日付けの設定が自由自在●表示方法もいろいろ●ロマンチックなBGM●最高に美しい画像





FM TOWNS CD-ROM
発売中/定価9700円(税抜)

ウェーブトレイン
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 JICC 営業部☎03-239-0183
ユーザーサポート☎03-288-1462 FAX☎03-221-1993





Welcome to the Fantasy World!

～世界の傑作ファンタジー小説を美麗イラストレーションと共に紹介、
TVゲーム世代に贈るファンタジー小説入門ガイドの決定盤!!

収録作品 「指輪物語」「ゲド戦記」「ナルニア国ものがたり」「コナンシリーズ」「ウロボロス」「世界のかなたの森」「リリス」「エルフランドの王女」「最後のユニコーン」「モモ」「ゴーメンガスト」「プリンセス・ブライド」「ドラゴンランス戦記」「魔法つかいの船」「ボアズ＝ヤキンのライオン」「たんぽぽのお酒」「イシュタルの船」「伝奇集」他



Illustrated Fantasy Book Guide

イラストレイテッド ファンタジー・ブックガイド

ファミコン必勝本編集部・編
長谷川並一・監修
定価1000円(税込み)





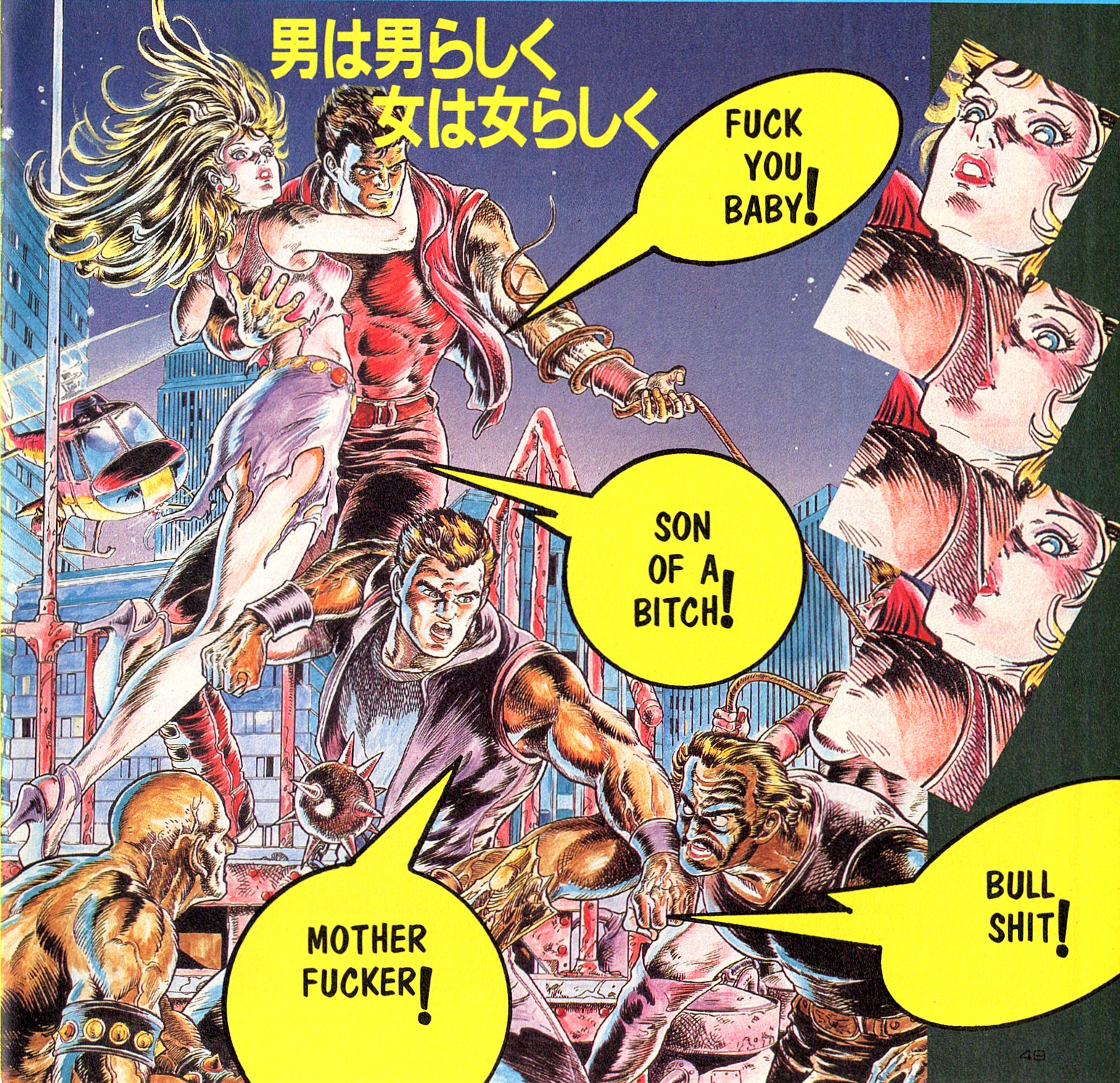
〈イラストレーター〉
末弥純/品川るみ/佐藤仁彦/高橋政輝/さべあのま/他多数

JICC出版局 書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい☎03-234-4621 ※価格はすべて税込みです

双截龍IIをラストまで

How to win for your street fight

男は男らしく
女は女らしく



他の技はマニュアルを読め！ 硬派 使える技解説！

この攻略特集を読んでいる人のホトンドは『ダブルドラゴンII』のカセットを買った人だと思うので、あえて技についての細かい解説はもうヤメておく。知りたい人はゲームのマニュアルを読めばよろしい。うーん、なんて硬派。

というわけで、ここでは使えるテクニックについてのみ、クドクドと説明、攻略をしていくことにする。

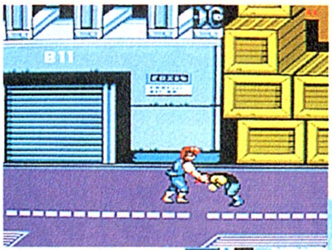
なお、このゲームには２人同時プレイと３段階の難易度設定の選択ができるが、この記事内では基本的に１人プレイのノーマルレベルでの内容を元に構成している。そこのところヨロシク。

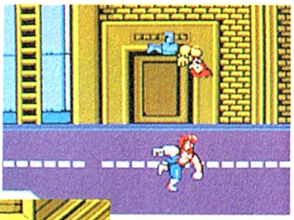


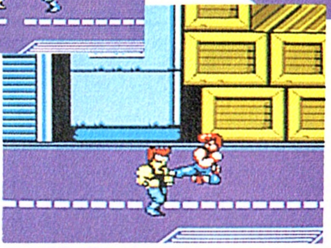
→パンチ。基本となる技。連打すれば連続で攻撃可能



→後ろゲリ。パンチより若干長い間合いで攻撃できる


↑ボス級キャラには使えないが、敵を確実に倒す髪づかみ技。ひざげりやアッパーキックひじ落としなどに発展可能な基本技

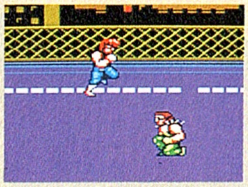

↓威力はないが、応用範囲の広い飛びげり

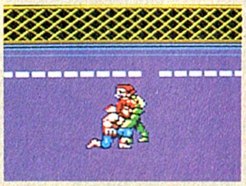

↑髪づかみの発展技の１つ、背負い投げ。敵をガケ下などに放り投げて、殴りつける手間をはぶける楽な技。欠点はボスキャラには使えないということぐらいだ

天殺龍神拳
ひざつき中にⒶかⒷボタン

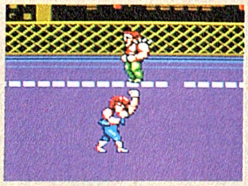
別名ハイパーアッパー。一番使いやすく、そこそこ強力なお手頃技だ。

ゲーム後半まで、この技を使いまくればザコはもちろん、ボス級の敵もサクサク倒して進むことができるぞ。完全にマスターしよう。

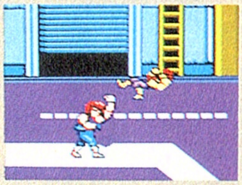

↑この技を出すためには、まずひざつき(しゃがみ)のポーズをとらねばならない。ジャンプして、着地した瞬間にこのポーズになるので…


↑ジャンプして敵のふところ近くへとび込むのだ。そして着地の瞬間にⒶかⒷボタン（敵のいる方向）を押せ！

低くかがめた身から…


↑強力なアッパーカットが炸裂。敵は空中高くすっとぶ！

ザコなら一撃、ボスでも２発も喰らわせればやっつけられるオトクな必殺技だ


↑連続パンチから、敵ががかんだ時に自動的に出るアッパーカットとは形は同じだが、威力は全々違う。ハイパーアッパーはこれの３倍の超ハイパワーだ

龍尾嵐風脚
ジャンプ中にⒶかⒷボタン

別名回転旋風脚。空中でクルクルと回転しながら、広い範囲の敵にダメージを与える見た目が一番ハデな技。はさみうちにあった時や、素早く突っ込んで来る敵を迎え撃つ時に非常に有効だ。

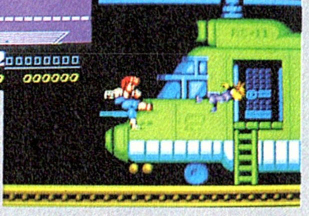

↑この技は３つの必殺技中、出すタイミングが一番難しい。

ジャンプして、ジャンプの高さが最高点になるホンの少し前くらいのタイミングでⒶかⒷボタンを押すんだ。成功すると…


↑クルクルと回転、ケリを繰り出す。攻撃の有効範囲はかなり広く、足の長さ以上に周りの敵を巻き込んで倒すことができるぞ。アリガタイ



↑複数で攻めて来るヤツも、両側からはさみうちしてくるヤツも、ことごとく吹き飛ばす

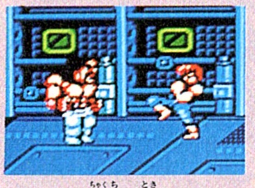

↓２面や最終面のボスなど、自分から突っこんでくるタイプの敵には一番効くのだ

爆魔龍神脚
ひざつき中に✚ボタンとⒶ＋Ⓑボタン

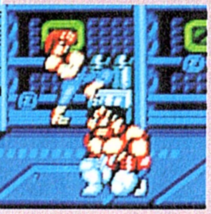
別名真空とびひざげり。ザコ相手には必要ないくらい強力な破壊力を持っている。対ボス用の技といったところだろう。

操作のタイミングが少々難しく、慣れを必要とする。


↑ハイパーアッパーと同じく、ひざつきのポーズから発する。同じようにジャンプで敵に近づき、着地の瞬間にもう一度ジャンプするのだ


↑つまり、着地の時Ⓐ＋Ⓑボタン同時押しと✚キー左右（敵のいる方向）を押す操作をする。決まると「ギュン」という声と共に敵を真横へすっとばすぞ


↑ひざつきポーズは、敵にやられて再び起きあがる瞬間にもとることができる。そこで…

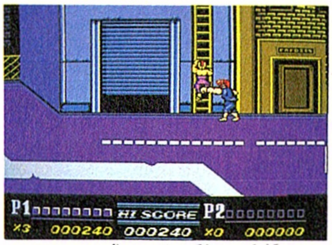

↓この時からでも、ハイパーアッパーや真空とびひざげりを繰り出せるぞ。一気に形勢逆転だあ

MISSION 1【敵のアジトへ】

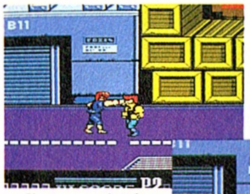
パンチ→髪づかみ技をマスターすれば、バカみたいに簡単に進めるはず。必殺技の練習台として弱いザコを利用するのもいいだろう。タイミングを憶えたらボスキャラで実践、クリアーせよ。



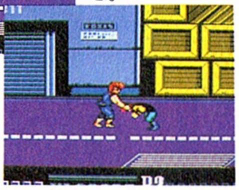
↑武器を持った敵は優先して早めに攻撃を加え、手から離させろ。落ちた武器は、どうせこの敵がいなくなれば消えてしまうのでムリをして拾う必要はないぞ。あくまでも敵の攻撃力を下げるのが目的だ



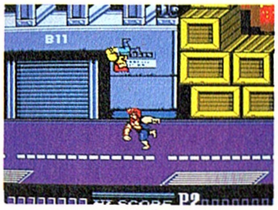
↑ハシゴから降りて来る敵は、身動きがとれないので無抵抗。降りきる前に殴りつけて先制しよう。もっとも、降りきってからあらためて攻撃したほうが時間的には早くトドメを刺せるのだが



↓すかさず近づいて髪づかみ。そのままひざげりでもひじ落としにしてもいいのだが…



↑全ラウンド共通のザコの倒し方だ。まずパンチを2、3発叩き込む。敵が前のめりになったら…



↑おすすめは投げ技。うまくやれば穴の中に投げ落とせて、確実にトドメを刺せる。ほとんどの敵はこれで楽々

ボスのお部屋①





このコーナー名のどこか硬派だ。まあいいや。最初のボスは仮面をかぶったデブ男・ブルノフ。たいして強くないが、一度捕まると連続してダメージを受けてしまう。一方的に押しまくろう。



↓ハイパーアッパーを使えば、たったの2発でカタがつく。ラクなものだ



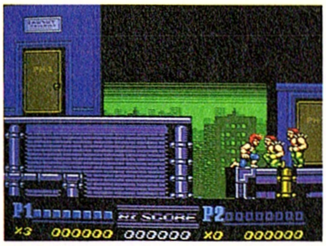


↑ジミチにパンチで正面からボコボコ殴っても、なんとか倒せないこともない。しかし、時間がかかってメンドクサイのでやはり必殺技を出そう

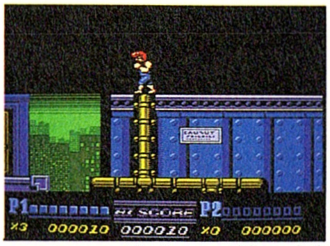
↑一度倒すと、仮面を残して消滅し、再び現れる。もう一度同じように攻撃してトドメを刺してしまおう。捕まらなければ楽勝だあ

MISSION 2【ヘリポート】

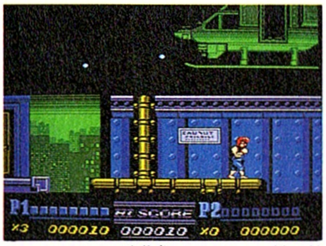
足元に奥行きのない、平面的な面構成になっている所。また、落ちたら残り体力に関係なくアッサリ死んでしまう穴もいくつかあるので気をつけて歩こう。ヘリの突然の銃撃にも注意。



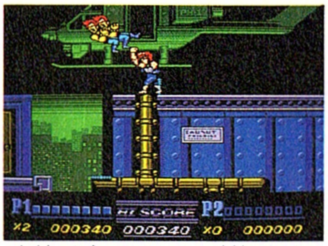
↑2つ目のビルへ飛びうつる。着地の瞬間敵に穴に突き落とされないように、ジャンプしたらすぐ攻撃体勢をとろう



↑このハシゴを昇り切ると、右側から巨大なヘリコプターが弾を乱射しながらやってくる。素早く引き返せ



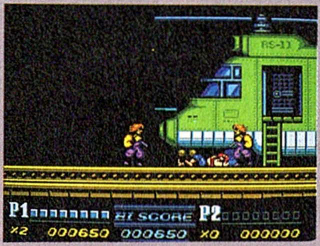
↑はしごをもう一度降りて、ヘリの下へ回り込んで弾をかわせ。ヘリが止まったら、あらためて登ろう



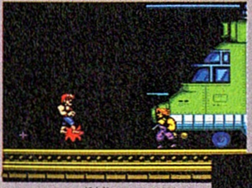
↑写真の位置(ヘリのドアの真下)へプレイヤーを移動させ、パンチを連打！降りてくる敵をかたっぱしから速攻で倒せるぞ

ボスのお部屋②



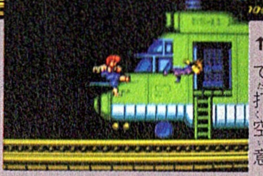


プレイヤーの両側から猛ダッシュして迫って来る。ジャンプや空中回転、手裏剣などのスピーディな攻撃を得意としている。トロトロ歩いて近づいてもスグ逃げられてしまうので、ジャンプを使え



↓画面中央で、旋風脚をくり返し放っていれば、敵の方から勝手にぶつかって来て死んでくれるぞ



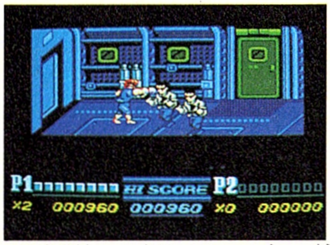


↑とにかく忍者はスピードが速い。ムリに追わず、向こうからやって来るところを待ちかまえて攻撃を加えた方がよい

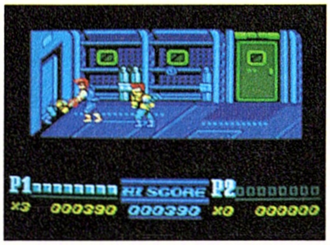
↑ダメージを受けて倒されてしまったら、ボタンを連打して立ち上がりざまに真空とびひざげりで反撃せよ。意外にアッサリと勝てる

MISSION 3【ヘリ内での闘い】

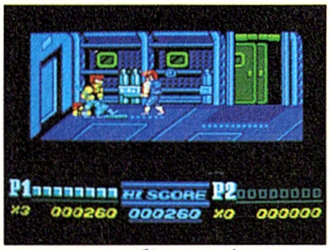
異様に狭いフィールド内での闘いだ。ドアから外へ落っこちてしまい、残り人数をボロボロと減らしてしまいがちな面なので、細心の注意を払え。出現する敵自体はたいして強くないぞ。



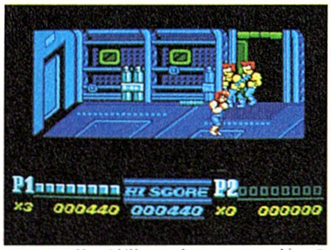
↑一定時間おきに開閉するドア。開いた時にドアの前にいると外へ吸い出されて一発アウトになってしまう。なるべく画面の左側へ寄り、ドアから離れて戦おう



↑左のドアからは次々とザコが出現。写真の位置で待ち構え、出てくるソバから叩きのめしてやろう。右側へ投げとばし、ドアの外へ落としてやるのもキモチイイぞ



↑ウイリアムスは鉄パイプを持っているぞ。とにかく攻撃を加えて手から離させよう。殴られてドアの前で倒れてしまったら悲惨

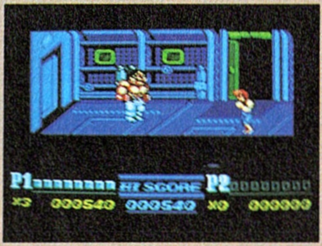


↑うまく敵を誘導し、開いたドアの前へ連れてくれば、一発もパンチを出さずに倒すことも可能。でも自分も危険だ

ボスのお部屋③



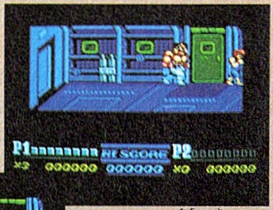
ボロ×2



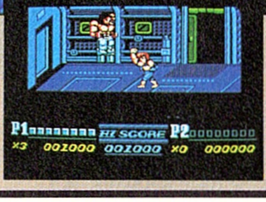
←ボスはこのゴツイ体が自慢のボロ。原爆投げという投げ技を使うので、画面左側で戦っていても右のドア側へ投げ飛ばされる危険がある。気をつけろ！また、一人倒しても続けてもう一人出現する



↓一番楽なのはやはりハイパーアッパーによる攻撃。2発当てればくたばるぞ



↑最も警戒しなければならないのがこの投げ技だ。普通のパンチなどの接近技はなるべく控えて、つかまらないようにしよう。飛びげりなどが有効



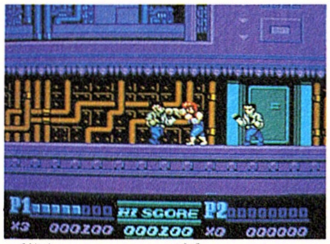
↑アッパーで殴り飛ばした先で運よくドアが開いてくれれば、アッサリとカタがつく。余裕があればドアの開閉のタイミングをうまくとってみよう

MISSION 4【海底基地】

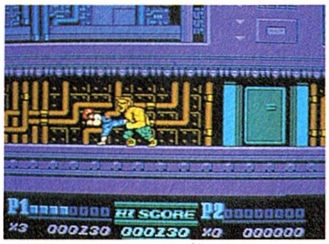
『ダブルドラゴンII』のラウンド構成で最も大きな特長が「ワナの多さ」だと思われるが、この面あたりからその辺りが如実に現れてくる。ヤラれてもイライラせずに、心をおちつけてススメ。



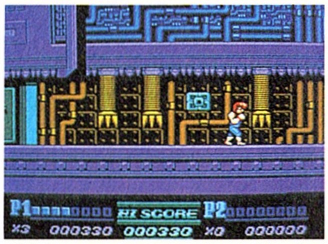
↑最初に出るザコ、ローパーはブーメランを投げてくる。縦方向へ細かく動きながら近づいて倒せば、敵の狙いはハズせるぞ



↑天井がトゲだらけの通路。ここでのジャンプ技は自殺行為なので注意。敵から逃げながらの後ろゲリでジミチに倒せ



↑大男・アボレは、まず後ろゲリでなんとか一度倒したら、腹の位置あたりにプレイヤーを重ねてパンチの連打。これでトドメ

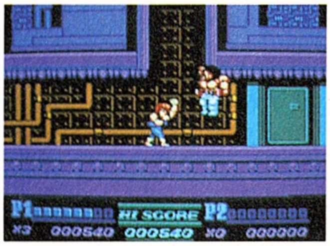


↑上下にノビチヂミするトゲのワナ。当たるとかなりのダメージになるが、抜けるタイミングは難しくない。急がないこと

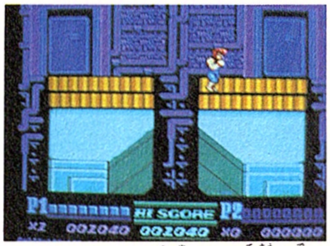




↑天井の穴から落ちてくるザコ。敵自体は弱いが、ナイフや手榴弾などの飛び道具は天井が低いのでかわし難い。投げさせるな



↑ボスはまたしてもボロ。中央の天井の穴を利用して、ハイパーアッパーで倒そう。逆にやられても、ボタン連打で反撃できる



↑ベルトコンベアの部屋では、手前に出ないこと。落ちてしまうぞ。逆方向へ流れるベルトの上は、連続ジャンプで前へ進め

MISSION 5【死神の森】

途中に出てくる川がこの面のポイント。うまくジャンプできないと、何度もオボレ死ぬハメになってしまう。そして、ボスの巨大ブルドーザー。これは迫力はあるが、見かけ倒しなので安心。

ジャンプに注意!!



↓着地したら、ほんの半歩くらい戻って…





↑最初の難関、川渡りだ。プレイヤーのジャンプは空中で飛距離の調節ができないから、橋と橋との幅をよく見て飛べ

↑またジャンプ。これのくり返しでクリアーだ。とにかく、ジャンプ距離のビミョーな調整がポイントになる



↑山小屋から出てくるローパー。焼夷弾を落とすが、うまく誘導してやればそのまま自滅して焼け死ぬ。大バカなヤツだ

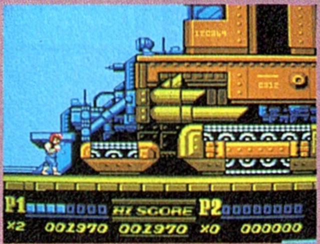


↑続いて出るのがボロ。またしても原爆投げが。左側のガケに落とされないように気をつけて戦えば、今までと同じ

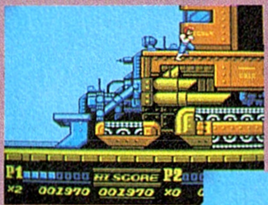
ボスのお部屋④



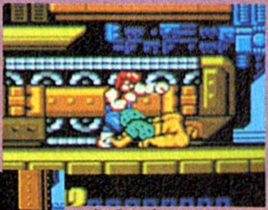
アボレ



←巨大なブルドーザーがここのボス!? ブルドーザー自体には攻撃力はないが、パイプから吹き出す排気ガスに当たるとダメージになる。タイミングを見て上へと登り、入口までたどり着け



↓中からザコがゾロゾロ。ブルドーザーの段差を使えば、敵と離れて戦えるよ





↑ブルドーザーが左側へ最も出て来たところを、一気に登る。排気ガスによる多少のダメージは気にするな！ 上まで登りきれば車は停まる

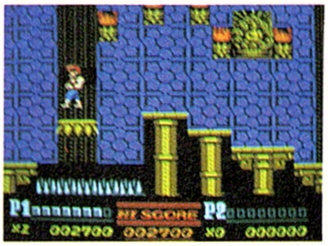
↑最後に出るアボレは、前と同じように、とにかく一度倒し、体を重ねてパンチ連打のくり返し。これが一番楽で素早くやっつけられる方法だぞ

MISSION 6【悪魔の館】

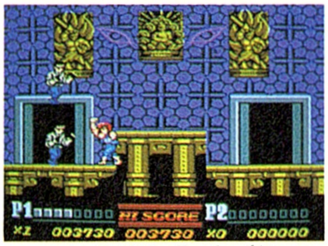
全ラウンド中一番マップが短い。だがその難しさとイジのワルさはハンパじゃないぞ。敵はほとんど出ないが、トゲに囲まれたワナの数々がプレイヤーを待ちうけているのだ。うー。



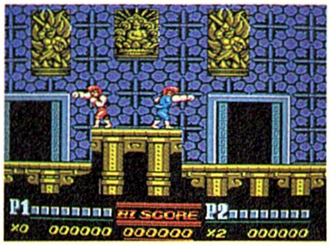
↑この位置でぼーとしていると、上のたいまつから炎が頭上へポタリと落ちてきてアッチッチだ。早く抜けよう



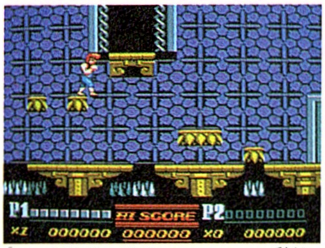
↑消えたり現れたりをくり返す床。足を踏みはずせばトゲの上へ落下、一撃で地獄行きになる。素早く左へ飛びうつれ



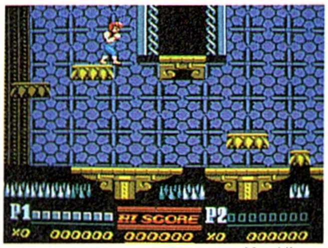
↑このラウンド唯一の敵が出る場所。はさみうちにされないように、ジャンプを多用して動きまわりつつ必殺技で攻撃だ



↑2人同時プレイなら、写真の位置でめいめいパンチを打っているだけで安全に戦うことができてしまう。ラクショー



↑この面最後の難問だ。またしても点滅する床を渡って行くのだが、前の場所より床の数が多い。あせらずに



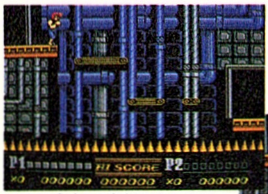
↑小さめの床では、着地したら少し戻る、ジャンプ距離の微調整を忘れないように。上のドアに入ればクリアーだ



MISSION7【罠の部屋】

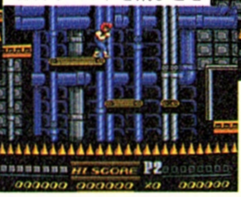
ミッション6よりさらにスサマジイ、ワナ、ワナ、ワナのオンパレード。おまけに通常の面と同じかそれ以上に敵もやってくる。この長丁場にキミは耐えられるか？　耐えろ。

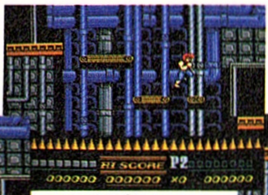
ベルトコンベア



↑まず最初の試練。スタート地点の足場の右端ギリギリからジャンプし、1つ目のベルトコンベアーに飛びのれ

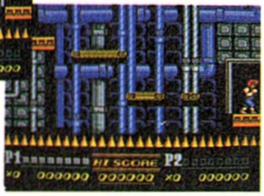
↓ベルトの動きに逆らいつつ右へ進み、ベルトの右端からジャンプ！　2番目のベルトを飛びこせ

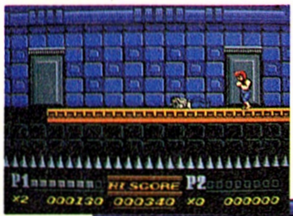




↑3つ目の小さいベルトへ着地。このとき右へキーを入れてないと下へ落とされてしまう

↓そのまま勢いをつけて右の足場へ飛びうつる。これでクリアーだ。なんといってもテンポが大事



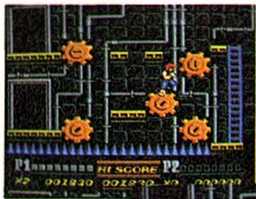


←足場が左側から、だんだん崩れてゆく。敵の右へ回り込んで戦え



↑ザコはどうでもいいが、このブルノフは手強い。アッパーで叩き落とせ！

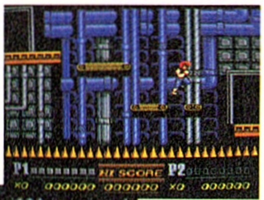
歯車の上を飛べっ!!



→ここでもジャンプ距離の調整をすること

↑回転する歯車。下から飛んでくるトゲに注意し、歯車が止まったところをテンポよく渡ってゆこう





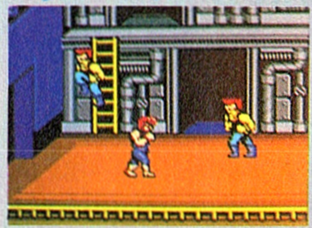
←歯車が止まった時に乗り、動きだしたら反対方向へキーを入れ耐える。再び止まったところで左へジャンプ

ボスのお部屋⑤

このラウンドの最後は、今までのザコが大挙して襲ってくる。ザコといっても、前よりかなり耐久力が上がっているので要注意。油断するとタコなぐりにされるぞ！



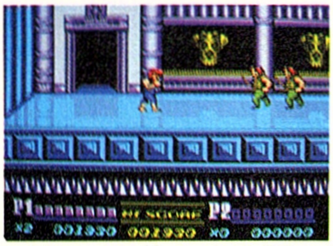
←今までのザコキャラが総登場だあ



↑最後に出るアボレは今までと同じ方法でカンタンに倒せる。それよりザコの大軍の方がコワイ

MISSION8【幻影】

いよいよクライマックスは近い。出てくる敵のほとんどは見慣れたヤツラばかりだが、強さは変わっているのでナメたら痛い目にあう。ボスのニセプレイヤーを倒せば、ついに…!?



↑手前にうかつに動くと、トゲに落下して死んじまう。注意！　出てくるのは前よりパワーアップしているザコ達だ



↑大きな扉の両側から敵が！　コイツらも強くなっているので、はさまれるとかなり危険だ！　飛びまわりつつ戦うこと



↑アボレ、そして2人のボロと全部で3人のボス級野郎共が続々と攻めてくる。だが落ちて死ぬようなところはないので楽に戦える



↑そして、2面にも登場した忍者が再び出現。かなり手強いので、ダメージ覚悟で必殺技をくり出していこう

ボスのお部屋⑥



ニセプレイヤー



プレイヤーそっくりの気味ワルイ敵、その名も『ニセプレイヤー』がボスだっ！　時々姿を消したり、気合弾を発射して攻撃してくる。また、プレイヤーと重なると、乗り移ってくるぞ！



↓ジャンプしていれば、乗り移りを防ぐこともできるし、気合弾をかわすのも簡単だ。一石二鳥



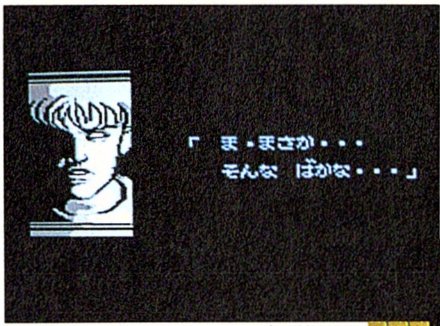
↑ニセプレイヤーはかなりの耐久力を持つので、必殺技を連発して早めにケリをつけたい。とにかくジャンプをしまくろう！



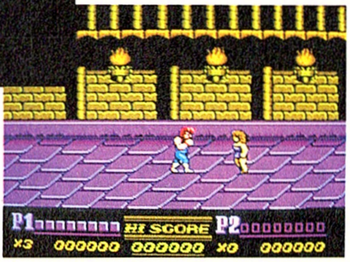
↑そして、着地のたびごとにアッパーやひざげりなどの必殺技を放ちまくる。これで意外とラクに倒せるはずだぞ

MISSION9【対決】

とうとう来たぞ、最終面／ 当然と言ってはなんだが、相当難しいのでカクゴしておくように。出てくるのはたった1人の敵。タイマン勝負／といいたいが、2人プレイだと2対1なのだ。あら



↑死闘のすえ、ニセプレイヤーを打ち倒したビリー。だが、そこで彼は信じられないモノを見た!!
「これは夢 …それとも幻なのか…？ そ、そんなバカな…／」
彼の目の前に立っていたのは…



↓なんと、殺されたはずの恋人、マリアンが／
駆け寄るビリー。しかし、マリアンの姿は突然消えた。そして回りが暗くなり、謎の男の声が響きわたる／
「長きにわたる宿命の戦いに決着をつける時が来たのだ／」



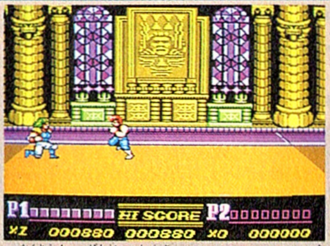
↑出たー、コイツが影の暗殺拳「幻殺拳」の使い手、謎の格闘家(仮名)だ／
今までに出てきた数々の敵などと比較するのもチャンチャラおかしい(死語)ほど強いぞ。
1人で倒すのは相当ツライので、プレイヤーのストックが欲しいところだ

↓回転したり倒立したりの、素早くてしなやかな動きの「幻殺拳」。
その威力もかなりのモノで、一発攻撃を受けると、ライフメーターがゴソッと減ってしまう。攻めるだけでなく、逃げのテクニックも必要だ

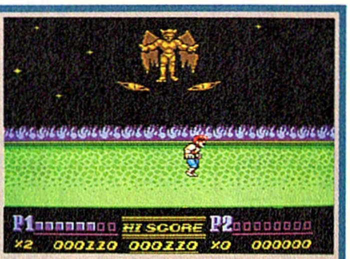


真のボス 謎の格闘家!!

謎の格闘家との戦いは2段構え。まず最初に、格闘家の幻影と戦わなくてはならない。コイツがまた姿を消してはヒソカに攻撃してくるズルイ奴なのだ。ハラが立つぞ。
なんとか幻影を倒すと、やっと謎の格闘家との一騎討ちに入ることができる。幻影の時に比べて、いつも姿が見えているので逃げるのは楽だが、うかつに攻撃を仕掛けようと近づくと、強烈な必殺技で吹っとばされるハメになる。動きが素早いので今までのようにハイパーアッパーなどを打ちこもうとしても、すぐにかわされてしまうぞ。



↑格闘家の幻影と勝負／ ジャンプして間合いをつめようとすると、素早くバク転して逃げてしまうので、必殺技は使いにくい



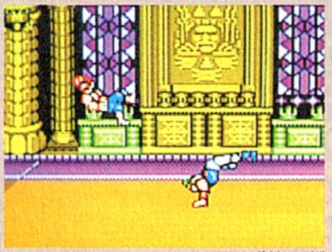
↑姿を消している間は、とにかく技を出しつつ動きまわれ。まぐれ当たりを期待して再び姿を見せるのを待つのだ



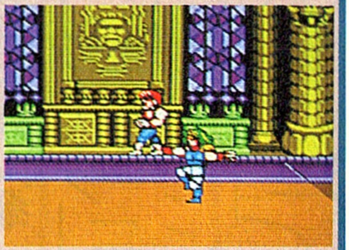
↑地味だが、ワリと当たるのが後ろゲリ。敵が近寄って来るのを待ち、逃げながらも後ろゲリで応戦するのだ



↑うまく当たって、地面に倒すことができたらチャンス／ 敵のヒザのあたりまでプレイヤーを重ね、パンチを連打だ



↑幻影を倒せば、背景が変わって本体が姿を見せる。写真の倒立ゲリは、逃げながらも強力な攻撃をするというスグレ技だ



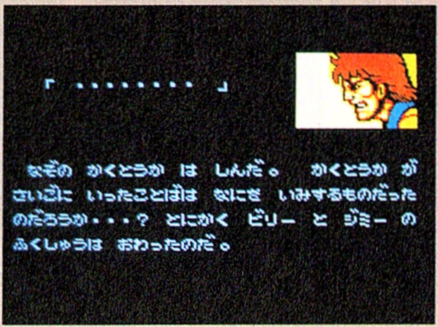
↑龍尾嵐風脚に似た効果のジャンプ横回転かまきりアタック。このゲームの全技中、最大の威力を誇る。絶対に喰らうな／



↑ジャンプ→ひざつきからの必殺技は、ほとんどかわされてしまう。唯一有効なのは龍尾嵐風脚だ。敵から当たりに来てくれる



↑アッパーやひざゲリは、敵に倒された時の起き上がりざまに放つといい。起死回生の一発となるだろう



←そして、ついに決着が！ ダブル・ドラゴンの復讐と、2つの拳法の間でくり返されてきた因縁の対決に終止符が打たれたのだ…!! よかったよかった。
この後は超感動の雨アラレ、涙ウルウルのエンディングが待っている。ぜひ見てくれ。そして、さらに高いレベルでのクリアーにもう一度挑戦だ！

◎週刊Weekly◎

スウィートホーム MAGAZINE

続報第2弾!!



■カプコン■発売中■¥6500（税抜き）■カセット

世間を震撼させた、日本の歴史に残る惨劇の『間宮家連続殺人事件』。本誌編集部が総力をあげて送る、追跡レポート第2弾!!

戦後最大の血も凍る事件の真相は!?

気になる発電機から先の場面を見せちゃおう！

バッテリーバックアップ方式採用で簡単セーブが!!

いつでもすぐに恐怖のつづきを!!

取材班を飲み込んだ秘密の家、間宮邸とは!?

衝撃 **星野和夫さん（45歳）他4名の戦慄体験レポート**

ああ供養塔の下から出てきた物は!?

















たった5分！ わが家の自慢料理

自分の寿命がよくわかる スウィートホーム不幸占い♥

好評につき またまた 副音声つきで お送りする

衝撃レポート第2弾!!

ヒント STORY

発電機はさらなる恐怖への窓口でしかなかった!!

前回までのあらすじ

今をさること30年前。呪われた天才画家、間宮一郎の一家が死んだ。屋敷内に大量に残されたフレスコ画を調査するために、TV局取材班の5人は潜入したが、突然、玄関のドアが閉じると5人は屋敷内に幽閉されてしまった。間宮家の呪いである。

窮地に立たされた5人は力を合わせ、フレスコ画に隠されたヒントを頼りに、自らの力で脱出する決意を固める。だがしかし、彼らの前には、間宮家に棲みつく亡霊たちが次つぎと立ちはだかる!

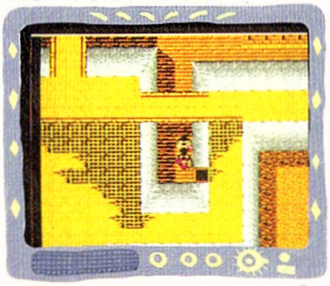
数かずの難関を乗り越え、5人はひたすら突き進む。鎧のトリックを咄嗟の機転で解決した彼らは、雷鳴轟く東の中庭へと脱出し、発電機を作動させることに成功。暗闇に包まれていた屋敷は一転して明るくなった。しかし、そんな喜びもつかの間の幸せ。新たな恐怖がさらに大きな口を開けて待っていたのだから—。

照らし出された屋敷

中庭の中央に建つ小屋の中には、古ぼけた発電機があった。かたわらに延びるロープ。それが動力の源だ。勇気を出して引っ張ろう。バラララン、バラランという音と共に発電機は始動し始める。これで中庭ですべきことは、おしまいだ。

屋敷内には何ヵ所か電気のついてない、暗い部屋があったはずだ。ロウソクの頼りない明かりで歩く不安感。だが、もう心配はいらない。君のまわした発電機は、自家発電のためのものだったのだ。屋敷中がパッと明るく照らされて、足元安心もう何が来ようと怖くない。

明るくなったついでだ。何か見落としていることはないか、今まで廻ったところをもう一度捜査してみよう。



和夫は亮と供に暗闇のフロアーに出てみた。明るい。電気のありがたさを、しみじみ感じるふたりであった。

襲いかかる鎧

そういえばネズミがうろつく部屋に、入ると弾き飛ばされてしまうドアがあったはず。たしかあの向こうは暗闇の部屋だったような気がするが…。

気のせいではない。部屋はまだあった。しかも明るい。さっそく中に入ってみよう。接触したら戦闘モードに突入だ。中には銅の鎧が2対、ガチャコンガチャコンと歩き廻っているぞ。奴らは主人公の座標に向かって進んでくるが、動きがノロいので簡単にかわせる。先を急ぐならば、戦わずして逃げろ。強くなりたければ、さあ戦え。



うわあっ! 無人の鎧が襲いかかってくる! 恐怖に引きつる和夫。立ちすくむ亮。女性には見せられない醜態。

猫とのたわむれ

鎧のいる部屋を抜けて外に出ると、そこは細長い廊下だった。

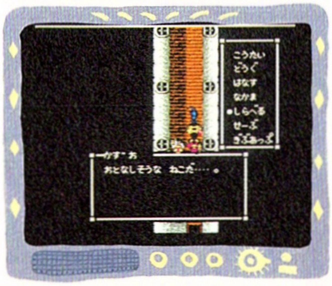
廊下のなかほどには何やらうごめく小さな物体。恐る恐る近づいてみると…。うわっ!毛が生えているぞ!?

「ニャ〜」

にゃあ? なんだ猫じゃないか。ああ驚いて損した。

何か秘密がありそうな気もするが、はっきり言って何もない。こんなものとジャレている場合ではないのだ。

猫は猫好きにまかせて、先を急ごう。



さっそくエミが駆け寄り、猫の頭を撫でる。それを優しく見つめる和夫と秋子。幸せな家族の情景がそこにある。

危険な綱渡り

可愛い小動物を見たせいだろうか、つい、心がなごむ。お化け屋敷は怖いけど、歌など唄って行きましょうか…。

うおっと! のんきに歩いていたら、突然道が途切れていた。危うく足を踏み外すところだったぜ。とは言ってもこのゲームでは穴の淵から落ちるようなことはないので、安心して欲しい。

しかし、穴の向こう側へはどうやったら渡れるのだろう。

「和夫さん、向こうに杭が見えるわ。あれにロープを渡してみたらどうかしら。綱渡りの要領で行くのよ」

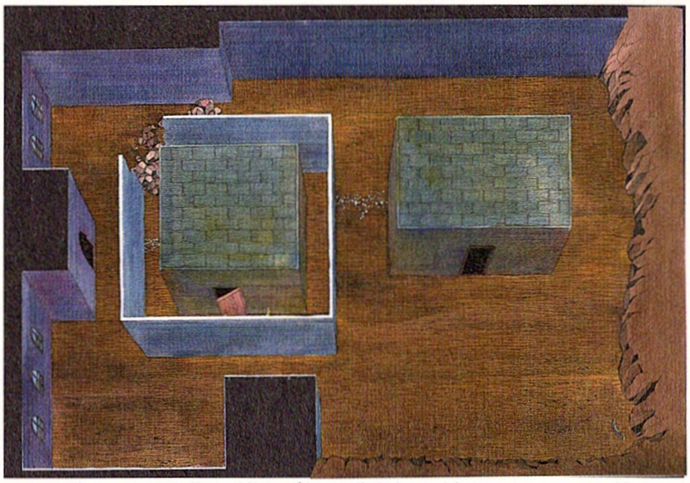
そうです。綱渡りです。ロープは持って来ていますか? 杭の方に向けてロープを使うと、するする伸びて自動的に向こう側へ渡れてしまうのだ。

ゲームを進めていくにつれ、この場所を何度も通ることはもちろん、ほかにもロープを使う場所がいくつかある。ロープ・テクニックを覚えておこう。



和夫は秋子を助け、アスカは亮を頼りにする。男と女の危険な綱渡りは、どこかしら恋の綱渡りにも似ている。

間宮邸・東の中庭…ご訪問マップ



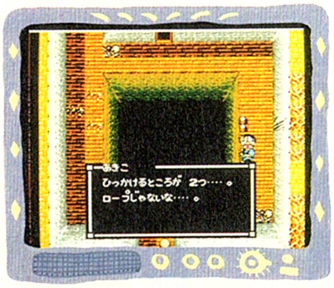
↑ここは広いだけで地形的には単純な場所だ。発電機さえ動かせば、あとはもう用なし。

TV局取材班の戦慄体験レポート
スウィートホーム

冷風うず巻く吹き抜け

危険な綱渡りを乗り越えたあと、5人は大きな吹き抜けのあるフロアーに出た。穴の下からは、冷風が吹き出してくる。下に落ちるのは怖いけど、でも、興味はある。

穴の周囲を歩いてみよう。2本の杭が立っているはずだ。ロープを引っ掛けるのかな？　いや、違う。ここには縄梯子を掛けるのだ。「縄梯子なんて持ってねーぞ！」とお怒りのあなた。心配いりません。縄梯子はこれから出て来る。とりあえず先へ進もう。



そおっと下を覗き込む秋子。和夫は縄梯子が落ちてないか、大きく身を乗り出している。無関心を装うアスカ。

謎の粘着室の床

吹き抜けのあるフロアーを迂回していくと、すぐ正面に部屋がある。当たり前のようだが、さっそく中に入ってみよう。すると！　室内を一歩、歩こうとした君に不思議な警告が。そう、この部屋は床に何やらネバネバしたものが広がっていて、まともに歩けないのである。

5歩以上歩くとネバネバに足を取られて進めなくなってしまう。しかし、ということは4歩までなら歩いてもいいわけだ。この部屋は5歩以上ネバネバを歩かなくてもアイテムが取れるようになっている。安心して歩こう。



床のネバネバを見た途端、さすがに皆はたじろぐ。そっと手を握る和夫と秋子。父を取られてムッとするエミ。

7枚目のフレスコ画

ネバネバの部屋の奥には、またフレスコ画があった。全員集合一っ！

アスカがほこりを取り去り、亮が撮影をする。おや？　また文字が浮かび上がってきたぞ。和夫は読み上げる。

すると、そこには間宮家の呪いにまつわる驚愕の事実が…。

間宮一郎の妻が、やっと生まれた我が子を過って殺してしまったというのだ。何というバカ妻！　でも可哀相！

ひとつの事件が、この屋敷にとりつく不幸を引き起こしていたのだった。



フレスコ画に記された驚愕の事実に、一同おののいている。あまりに耐えがたいのだろう、肩を震わす秋子。

長い剣を発見！

屋敷のあちこちには武器が落ちている。はじめのうちは果物ナイフや槍など、あまり強くないものばかりだが、ここら辺りから断然強い武器が手に入るようになってくるぞ。見つけたらソク拾って装備しよう。

2対3のパーティーに分かれている（はず）なので、ふたつのパーティーの攻撃力にあまり差が出ないよう、うまく均等に持たせるといい。2人組の方になるべく強い武器を。



秋子が手招きをしている。急いで駆け寄る和夫。剣だ。うっとりとした目で剣を見つめるアスカ。どこかアブない。

秘密のベランダ

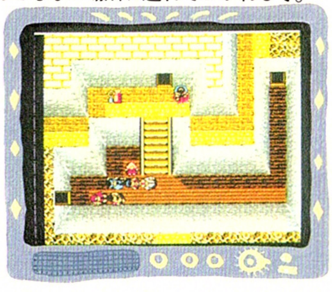
吹き抜けをひとまず後にして、このフロアーを奥へと進んでみる。突き当たりには、また大きなドアが。もちろん開けるに決まっているね。するとそこは、西側の庭を見下ろすベランダだった！　すっかり雨は上がっているが空は薄暗い。ああ、嫌な天気だ。



外は風が強かった。手すりから遠くを見るアスカ。恐怖心が薄いのか、ひとりはしゃいでいるエミ。無言の亮。

そして広間へ…

ベランダの先にあるドアを入ると、そこは左手に中二階を持つ部屋だった。上にはまた、うずくまっている人が見える。上がって行ってみよう。ただし、始めの方の部屋でもあったが、ここでも人をさらっていってしまう幽霊が出るので気をつけて。さらわれた人はとんでもない場所に連れていかれるぞ。

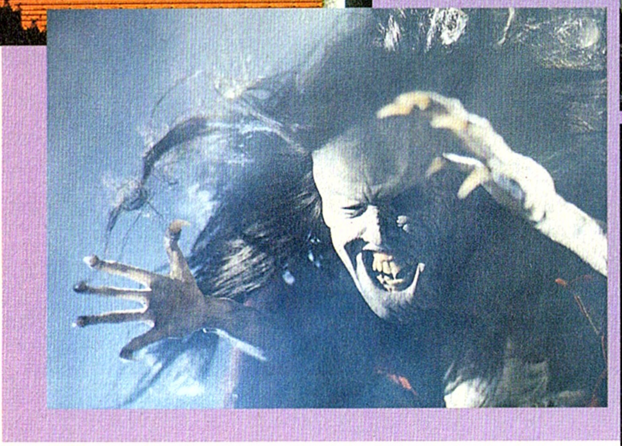


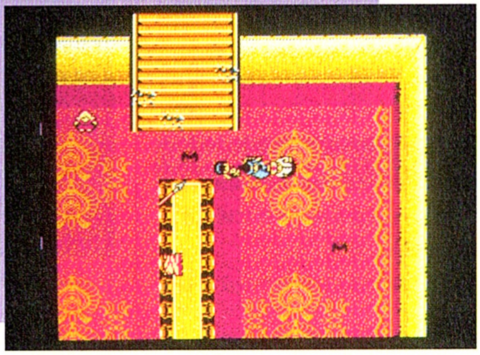
和夫は常に皆をリードして進む。恐怖が高まるにつれ、秋子の和夫に対する愛も深まっているようだ。







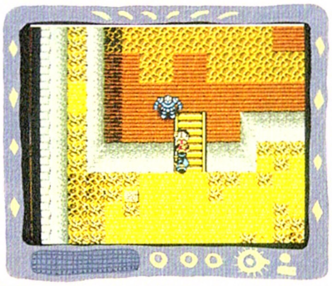




鎧の徘徊する大広間

中2階から隣の部屋に入ると、再び例のガチャコン、ガチャコンがいる！しかし、ここまで来れるようになっている君ならば、銅の鎧くらい屁でもないほど強くなっていることだろう。ササッと退治してしまえ。いったん部屋から出れば何度でも鎧は復活するので、こいつで経験値稼ぎをするのもいい。

ここでの問題はそれよりもむしろ、床のネバネバだ。ここもちゃんと4歩ごとにネバネバの切れ目があり、安全靴を履かなくても進めるようになっているが、なにぶん広いのでボケッとしてるとすぐにネバネバに捕まるぞ。

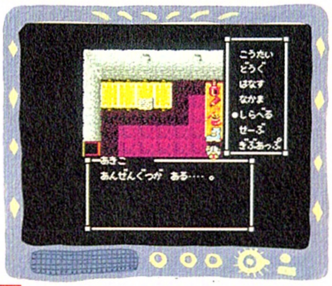


不気味な音とともに背後から襲いかかる銅の鎧。悲鳴を上げ逃げ惑う女たち。こんなとき、あの人がいてくれたら…。

転ばぬ先の安全靴

ネバネバ部屋の奥に行くと、小さな個室があった。中には大きな机、そしてその上には汚れた靴が。

「誰だこんな所に靴を脱いだ奴は！」いや、そうじゃない。これが安全靴なのである。なくてもどうにかなるものなので、アイテムに余裕のある人は持っていってもいいかも知れない。

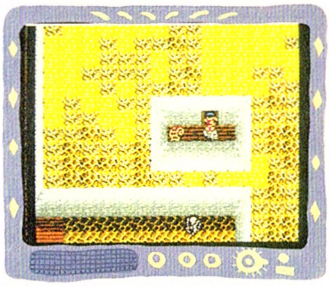


テーブルの上には誰かが忘れた想い出の安全靴。「君が履けよ」「私はいいの。あなたが履いて」譲りあう愛。

縄梯子を発見!!

安全靴を履いた人も履かない人も、銅の鎧攻撃やネバネバ攻撃をかいくぐって進んで行くと、通路の突き当たりにとうとう縄梯子を発見した。

これで吹き抜けの下に降りられる！新アイテムの入手はゲームの展開を進めるが、それだけ強い怪物と出会うことにもなる。喜んでいいやら、悲しんでいいやら…。



「和夫さん、私、縄梯子を見つけたわ」自分の存在をアピールする秋子。それを面白くなさそうに見ているアスカ。

不思議な銅像

縄梯子を伝って降りると、すぐの所に銅像が立っているのが見えるはず。今までのものとは違い、なにやら秘密ありげな状態で立っている。なんだか動きそうな気がするので、ちょいと押してみるが、ウンともスンともいわない。こういうときは、あっさり忘れて先へ行こう。いちいち気にしているとゲームが進まなくなるし、こういうものは忘れた頃に突然ひらめいたりするのだ。とりあえず進める所があったら、そっちの方へ行ってみよう。



不思議な銅像を前に、しばしの沈黙。やがて誰からともなく、歩き出す。解けない謎の前になす術のない5人。



わが家の自慢料理 1

レッツゴー長作子さん(39歳)

わが家の子供たちはカレーが大好き！いつも3日に1食はカレーにするんです。今日は間宮さんのお宅から新鮮なコウモリをいただいたので、コウモリカレーを作ろうと思っています。ぜひ皆さんも1度お試しになってはいかがでしょうか？（主婦）

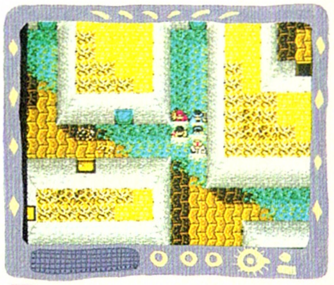
床が水浸しじゃないか！

しばらく歩くと、細い通路が入り組んだ妙な場所へ出た。主人公たちは離ればなれにならないよう、手をつないで歩いている。

「グッチョ、グッチョ」

あん？　どうも靴下が気持ち悪いと思ったら、ここの床は水浸しだ。通路の所どころから水が滲み出してきて、廊下に水溜まりを作っているらしい。

ネバネバと違って歩けなくなってしまったり、ダメージを受けたりすることはないが、あんまり気分のいいものではない。早めに抜け出すか。



亮は水浸しになった靴を脱ぎ、中の水を出す。靴下を絞る亮。鼻をつまむエミ。娘の無礼を叱る和夫。



武器・攻撃力DATA

それぞれの武器には、装備するのに必要な武器レベルがある。自分がそのレベルに達していないと装備できないので、新しい武器を見つけたときには注意しよう。

アイテム名	生物系攻撃力	霊系攻撃力	装備に必要なレベル
くだものナイフ	1	0	1
とびだしナイフ	20	8	5
ひかるナイフ	77	32	11
ぎんのナイフ	0	3	1
や　り	3	2	1
かがやくやり	92	30	12
まよけのやり	3	14	3
まよけのおの	6	2	2
おもいおの	38	14	8
ひかるおの	112	45	13
ぎんのおの	7	24	5
け　ん	15	4	3
ながいけん	55	25	9
ぎんのけん	132	65	14
せいなるけん	15	36	7
ぼくとう	30	1	3
こんぼう	62	5	10
みつまたのほこ	179	120	16
ス　キ	25	65	10

TV局取材班の戦慄体験レポート
スウィートホーム

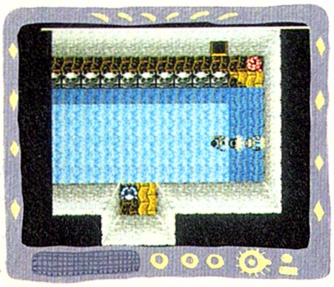
怨念!? 鏡に映った私の顔が夜ごと 血、血、血…とまた呼ぶ…

水が流れる部屋

水溜まりから逃げるようにして、近くのドアを開け中に入ってみると…。

やっぱりそこにも水があった。その部屋は、変わった形の石像から水が流れ出てくる、池のような部屋だったのだ。気をつけろ！ うっかり足を踏み入れようものなら、あっという間に下流に押し流されてしまうぞ。水の強力な流れにダメージを受け、放っておくと死に至る。

水の中に入るときには、つるはしを持っていこう。そうすれば水のなかでも自由に動きまわることができるぞ。

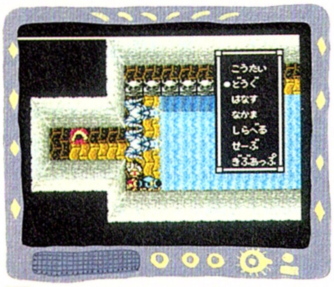


「エミちゃんしっかりして！」救いの手を差し伸べる秋子。女たちはすっかりビショ濡れだ。化粧の落ちたアスカ。

石像を壊せ!!

つるはしの力で自由に動けるようになったら、池の淵に立っている小さな銅像を押してみよう。ガクンと動くはずだ。これで水の流れはストップする。しかし、これだけではいつまた水が流れ出すとも限らない。出水口である石像を、ハンマーで壊してしまおう。それでもう安心だ。

これと同じようなトラップはまだ他にもあるので、この経験を忘れずに。



非力な力で精いっぱい叩くと、石像は音をたてて壊れる。カケラをいじって遊ぶエミ。子供は濡れても気にしない。

鏡に映ったその顔は？

水浸しのフロアーには、廊下の所どころの壁に鏡が取り付けてあるのに気づいたろうか。「水の中に入ったりしたもんだから、ヘアーが乱れちゃったわ」なんて鏡を覗き込むと、なんとそこには恐ろしげな叫び声を上げる、ゾンビのような奴の姿が！

これが私の顔か？ いや、そんなはずはない。こういうモンスターなので、ある。なかなか強い奴なので、みんなで協力して力を合わせて戦おう。

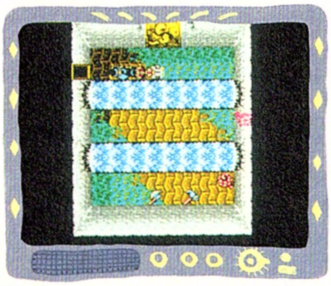


「こ、これが私の顔だというのっ！」鏡に映った顔はニヤリと笑うと、強烈な呪いを投げかけてきた。叫ぶアスカ。

水、水、水…？

同じフロアーの、別な部屋にも入ってみた。そこにはアイテムがいくつかと、フレスコ画があるだけ。たいした仕掛けもなく、ひと安心だななどと思っていると突如、室内に水が流れ込んできた！ また水か。

とにかくこのフロアーは水にちなんだ仕掛けが多い。普通そこまでするかね。もっとも、このくどさが快感だったりするのだが。まあ、ここではフレスコ画を撮影したらサッサと出よう。



部屋の中を強烈な勢いで駆け抜ける水流。エミは「流しそうめんをするにはちょっと速いわね」と心の底で思った。

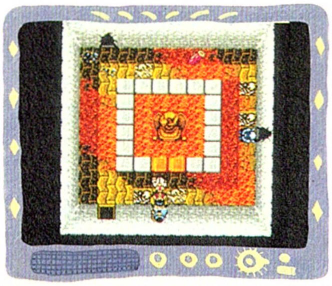
噴水の血だまり

和夫には鏡と戦っていて、ふと気がついたことがあった。

「鏡ってのはガラスだからね、ハンマーで叩いたら壊れるんじゃないのか？」

そうなのだ。このフロアーにある鏡は、壊すことができる。そしてどれかの鏡の裏には、秘密の部屋に入るための入口が隠されているらしいのだ。片っ端から壊してみよう。そのうち正解にぶつかるはずだ。

さて、うまく隠し部屋を見つけた君は、そこで意外なものを発見することになる。噴水だ。部屋の中央にある女神像から水がチョロチョロと流れている。ノドは渇いていませんか？ じゃあ飲みましょう。すると！ 水はいつの間にか真っ赤な血に変わっていた…。



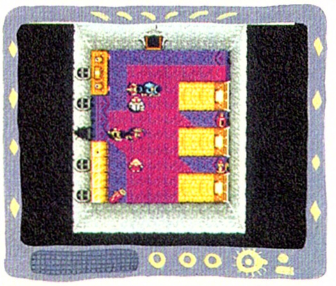
喉をうるおし満足げに手の甲で口許をぬぐう亮。アスカ、その顔を見て仰天。亮は口許を血だらけにしている。

像を溶かす無念の血

噴水のある部屋から少し行ったところに、やはり隠し部屋の入口が見える場所がある。だが、ここでは銅像が邪魔していて中に入ることができない。どうすればいいのか？

そう、さっきの噴水の“血”である。かたわらにあるバケツで噴水の血を汲んで来よう。それを銅像にかけると、あら不思議。像がすっかり溶けてしまうのだ。屋敷内で死んでいった者たちの、無念の血がそうさせるのだろうか。

ただし、注意してほしいことがひとつ。噴水の血で溶けるのは、ここの石像だけなのだ。他の場所にある像は、それぞれ別の方法で動かしたりするので、慌てて血をかけまくらないように。

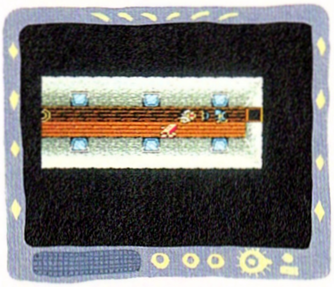


バケツの血をかけると、一瞬にして銅像は溶けてしまった。あまりの不思議な出来事に、一同ポカンとしている。

どこへ通じる？隠し通路

銅像を溶かし、あとに出現した穴に侵入すると、そこは秘密の隠し通路。両側に鏡が並ぶ、不気味な空間だ。もちろんこの鏡は正面に立っても何も襲って来ないので、安心して通過してくれ。

通路内にはいくつかアイテムが落ちているが、ここにはそれほど役に立ちそうなものはない。君がほとんど何も持ってない手ぶら状態なら、何か持って行くのもいいだろう。持ち物イッパイなら、無視して通過だ。



狭い通路をくぐり抜けるときは、誰しも心に不安がつきまとう。恐怖の連続に、唇が紫色に変色しているアスカ。

広い池を持った庭

なんと、さっきの通路は目立たない地味な通路のクセに、とんでもなく広い庭に通じていたのだ！　しかも庭のうちほとんどの面積を占める池（というよりほとんど湖）のデカイこと！　いまさらながらに間宮一郎という人は、天才画家で大金持ちだったんだなぁと思う。ああ、それがこんな事件に巻き込まれてしまい、妻や子も失うことになってしまうだなんて。運命とは因果なものだ。

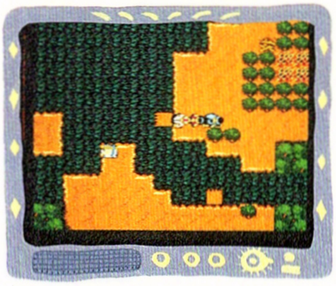
この庭には膿を飛ばすナタ男やゾンビなど、アンデッド系の敵が多い。攻撃方法もタチが悪かったりするので、ここへ来るまでに十分キャラクターを強くしておこう。



わが家の ② 自慢料理

レッツゴー順子さん（45歳）

わが家の主人は釣りが大好き！　昨日も間宮池で腐乱死体を釣ってきました。子供たちは、パパのおかげでいつも新鮮な魚が食べられると大喜び。食べ盛りの長男は3杯もおかわりしたんですよ。ぜひ皆さんも1度食べにいらしてみませんか？（主婦）



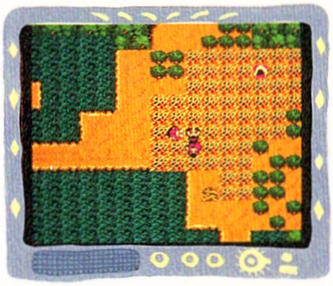
秋子の目の前に大きく広がる湖。水面をよぎる風が、彼女の髪をなびかせている。背後でその髪の匂いを嗅ぐ和夫。

いばらの路を乗り越えて

この庭は何ヵ所かに“いばら”が密生しているところがある。ということは当然そこを通らなければいけないような仕掛けになっているわけで、しかもダメージをくらうはず。ではどうするか？　軍手である。

庭に出てすぐ下のところに軍手がある。軍手を持っていれば、いばらをどけることができるので、ダメージを受けなくて済むようになるのだ。ここはひとつ、多少の無理をしても軍手だけは持って行くようにしたい。

体力回復用の薬にも限界があるので、ムダにダメージを受けないように。



アスカに頼まれ、いばらの路をおんぶして進む亮。彼は思った。「もしかしてこの女、ズルイんじゃないか？」

何かの橋が必要だ

それでは軍手を取りに行くとしよう、と思って、はたと気がついた。
――離れ小島には橋をかけないと渡れない！

手持ちの“丈夫な板”を渡してみるが、届かない。この庭では、今まで使ってきた板とは違う別の何かが必要なのだ。それは何か？　ここへ来るまでに何度か見かけたもの…。

“丸太”だ。池がちょうどふたマス分になっている所には、丸太がピッタリはまって橋になってくれるのだ。ただし、丸太は丈夫な板などと違って1回その場所に設置したら、もう動かすことはできない。丸太を必要とする場所は何ヵ所かあるので、記憶を頼りにこれまで見かけた丸太を取りに帰ろう。



このままだとアスカは自分に橋になれと言いかねない。亮は慌てて丸太を探しに行く。惚れた男の弱みである。

あつらえたようにボートが

北の方を迂回するようにグルリと庭の西側へまわり込むと、いかにも乗って下さいと言わんばかりにボートが置いてあった。しかも2隻も。

ま、まさかこれに乗って広大な海に出て行くのでは…？　なんて心配をする人はいないだろうか。大丈夫。そこまで無茶は言ってこない。このボートは湖のどこかにある、重要なポイントに渡るためだけに必要なのだ。

ボートは2隻あるが、ふたり乗りなので一番弱いキャラクターを残し、2対2に別れて出発しよう。



どういう組み合わせでボートに乗るか真剣に議論する大人たち。エミは言った。「ふたりずつ行ってきたら？」

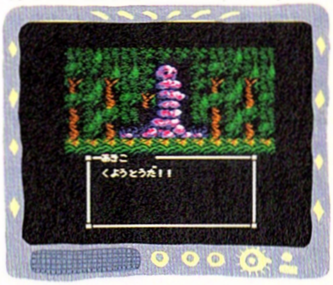
く、供養塔が!?

ほとんど底が見えない湖は、ボートに乗っていても何とも嫌な気分だが、これといって怪物に襲われるわけでもないので、安心してあちこち隅ずみまで漕ぎまくろう。その場所はすぐに発見できるはずだ。

大きな湖のほぼ中央、ポツンと浮いた小島を見つけた君たちは、心に恐怖と期待を抱いて上陸するだろう。そこには、ウワサに聞いていた供養塔が立っていた！

これが死んだ赤ん坊の霊を慰めるために立てた、供養塔なのか…。いつになく殊勝な気持ちになった君たちは、塔に向けて手を合わせると短く祈る。
――安らかに成仏して下さい。なんまんだぶ、なんまんだぶ…。

さて、それはそれとして、中に何があるのか掘り起こしてみようか。



供養塔は石を積み上げてできている。まるで賽の河原のような光景に、背筋が寒くなる思いの秋子と和夫。

掘るにはスコップ

スコップは持って来ているかな？　やはり土を掘るとなれば素手ってわけにはいかない。スコップはこの庭のどこかにある。どうしても見つからないという人は、庭の中にまだ行ってない場所があるはずだから、まんべんなく廻ってみよう。大丈夫、すぐに見つかるから。

それにしても、キチンと積み上げられた石を倒して墓をほじくり返すのは、あまりいい気分ではない。中から急に化け物が襲ってこないだろうか。赤ん坊の霊に取り憑かれたりしないだろうか。「バチあたり！」と、親戚から後ろ指さされたりしないだろうか…。

でも、好奇心には勝てない。だいいち、掘らなきゃゲームが進まない！　ほんに罪作りなゲームである。

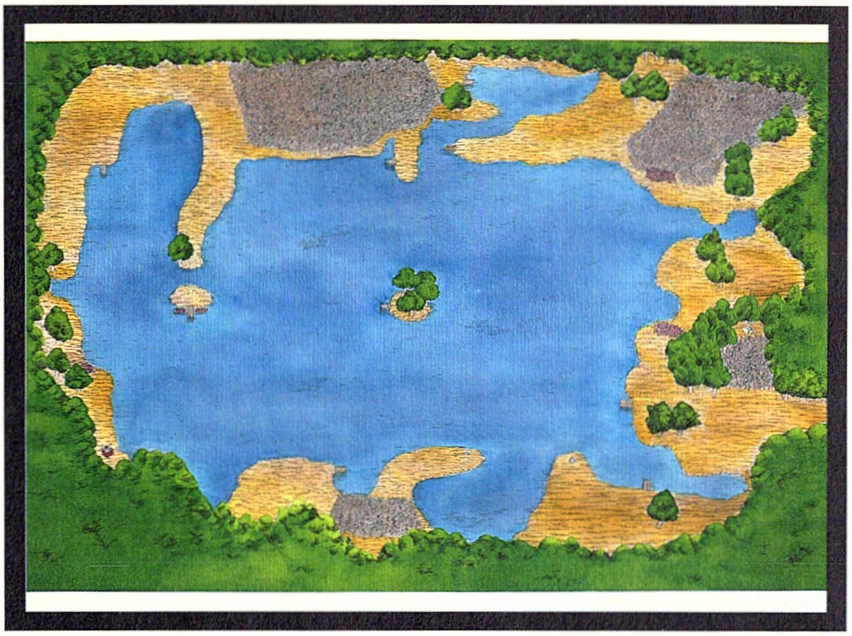


墓があばかれた！　自分たちが助かるためとはいえ、あまりに無残な光景に秋子は声も出ない。



TV局取材班の戦慄体験レポート スウィートホーム

間宮家・西の庭 ご訪問マップ



➡大きな湖を囲むようにして、グルリと庭がある。手入れをする人がいないので、庭は荒れ放題

いったん船着き場に帰り、残していったキャラクターと合流しよう。今頃ひとりで怖くて泣いてるかもよ。

供養塔の中から…!?

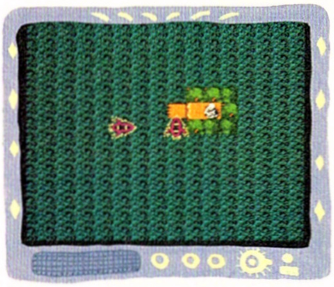
てっきり柩が出てくるものとばかり思っていた、みんなの期待をはぐらかすかのように、中からは小さな鍵しか出てこなかった。しかし、これでまた新たな道がひらけるのだ。でも、地下室ってどこにあるのだろう？



エミの素早い視線が、穴の中に光るカギの姿をとらえた。5人は顔を見合わせて、久しぶりに笑顔を見せる。

さあ帰りましょう！

とりあえずこの庭での目的は、果たしたようである。あとはまた屋敷に戻って、地下室を探せばいいのだろう。



ボートの揺れを利用して、アスカに寄りかかろうとする亮。素早く気がつき、アスカは避ける。湖に落ちる亮。

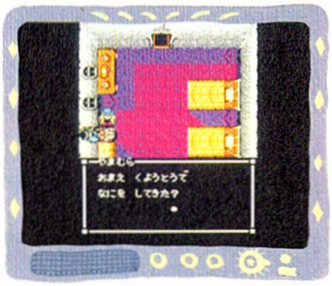
あなたは山村さん!!

庭に出てきたルートを逆にたどり、隠し部屋まで戻って来た主人公たち。その彼らの前に、意外なことが待っていた！

山村老人である。この屋敷内で、主人公たち以外の人物に会うのは初めてだ。あなたはどうしてこんな所にいるのでしょうか？

「黙ってワシについてこい」

山村さんはズンズン歩いて行く。



強い口調で秋子に詰問する山村。たじろぐ秋子。アスカは素知らぬフリをしている。気が気でない和夫。

麹町の母 不幸 星占い

自分の寿命がよくわかる！ ルネ先生の不幸占いであなたは何歳まで生きられる？



呪いの人形座

3月21日〜4月20日生

あなたはとってもメルヘンな心の持ち主。でもあんまりメルヘンすぎると、人形に呪われて死んじゃうかも？



生き霊座

6月22日〜7月22日生

生き霊座のあなたはとても強い人。でも生命力が強すぎて、生きたまま地獄を見ることになってしまうかも!?



壁顔座

9月23日〜10月23日生

あなたはクラスメートに印象が薄いと言われたことはない？ 壁に張りついてちゃダメよ。もっと積極的にガンバ。



ゾンビ座

12月22日〜1月20日生

ゾンビ座のあなたは百年にひとりの幸運の持ち主。1度死んでも必ずまた生き返ることができる運命なのよ。



ドクロ蛇座

4月21日〜5月21日生

ドクロ蛇座のあなたはちょっぴり淋しがりやさん。ひとりぼっちに耐えられないのなら、せめて背後霊と仲良く。



半身男座

7月23日〜8月22日生

あなた、とっても男まさりな人ね。ラッキーナンバーは4。下半身が千切れて死なないように気をつけて！



ナタ男座

10月24日〜11月22日生

あなたは感情的になりやすいのね。カッとなってもナタなんか振りまわしちゃダメ。人に当たったら死ぬでしょ。



スケルトン座

1月21日〜2月18日生

スマートなあなたは将来ファッションモデルになれるかも。カルシウムをとるのを忘れなければOKだわ。



ひとだま座

5月22日〜6月21日生

あなたは情熱家ね。ちょっとのキッカケで燃える恋に堕ちるかも。でも火遊びをしすぎるとホントに焼死するわ。



銅の鎧座

8月23日〜9月22日生

意志の堅いあなたはガンバリ屋さん。今月は何があっても大丈夫。でもガケから落ちたら助かりっこないわね。



振り向き男座

11月23日〜12月21日生

魅力的なあなたは街を歩いていても、みんなが振り向くわ。化け物扱いされてもそれは見る目がないだけよ。



死神座

2月19日〜3月20日生

死神座のあなたには人を迷わす何かがあるわ。いつかあの世まで連れて行きたくなる人があらわれるから辛抱ね。

監修/ルネ・ヴァンダール・伊丹・サーティーン

北のベランダを抜けて

山村さんは先頭に立って歩きながらときどき振り返っては、この屋敷に起こった忌まわしい出来事を話し始めた。間宮一郎の妻が過って子供を殺してしまったこと、悲しみのあまり精神に異常をきたしたこと、そして罪もない他所の子を次つぎと殺し始めたことを…。

山村さんは意外な怪力で銅像を押すと、北のベランダに案内してくれた。いったいどこへ向かっているのやら。



山村の口から聞かされる、衝撃の事実！ 秋子の心は好奇心と恐怖の狭間で揺れながら、振り子のように動いていた。

なに？地下室だって!?

地下室のある場所へ案内する途中、山村さんはある事故をきっかけに、どこかへ消えてしまった。だが、地下室のある場所はもうわかった。吹き抜けを降りた、あの場所だったのだ！ 問題はどうやってそこから地下へ降りるかだ。ドアなどどこにも見当たらない。

そういえば、ここへくる途中、いくつか部屋があったな。何かヒントがないか、戻って見て来よう。

すると例のごとくフレスコ画が！



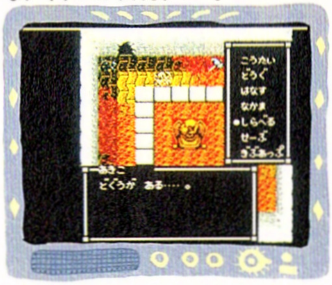
フレスコ画には、地下へ降りるための方法が記されていた。本格的な死の予感に、5人は思わずツバを飲む。

吹き抜けのどこかで

フレスコ画にはこう書かれていた。

「噴水の青い像が水に溶けるとき、地下への道を示すものがあらわれる」

山村さんと出会ったときに、パーティーはバラバラになっているはずなので、みんなが待っている場所へ戻り、もう一度隊列を組んでから噴水のある部屋へ行こう。そこで銅像を押して、噴水の中に落としてやると、ある重要なアイテムが出現する…。



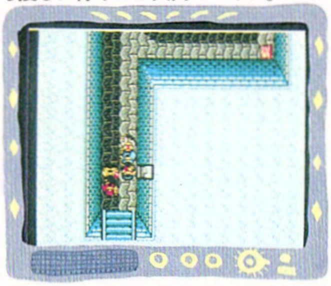
噴水の中からあらわれる土偶。そっと手を伸ばす和夫。土偶の顔は、気のせいか嫌な上司に似ていた。

ヒヤリ冷たい地下室へ

吹き抜けのところにある4つの石の中であるアイテムを使うと…。

お見事！ ついに地下室の入口があらわれた。いそいそと階段を降りる主人公たち。だが油断するな。ここからは今までの敵とは違い、格段に強く、嫌な攻撃方法を使う奴らが出現するぞ。ここに来るまで、十分にキャラクターを強くしておこう。

風を起こして誰かを遠くにすっ飛ばす奴が多いので、1回のターンで敵を倒せるくらい強くなっているのがベストだ。戦闘が長引くと、まず誰かが飛ばされると思っていいだろう。いちいち捜しに行くのは面倒だからね。



「この地下室ずいぶん暑いね。みんな、服を脱がないか？」妙な提案をする亮の頬に、アスカの平手打ちが飛ぶ。

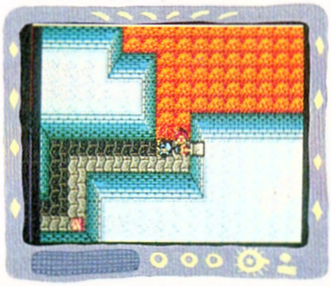
地下は火の海

地下室には涼しい風が吹き、ヒンヤリとしたいい気分で探険ができるかな…と思いきや、暑いっ！ どうでもいいけど暑すぎるっ!!

いったいこの地下室はなんだと調べてみれば、なんとフロアーの約半分が炎で覆われているのだった。もちろん炎の上を歩けないわけじゃない。でも足はヤケドする。

こう威勢よく燃えてちゃ、消火器を使ったくらいでは消えそうにないし、いったいどうすればいいのだろうか？



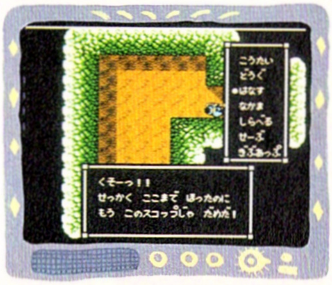


和夫の合図で一気に炎の向こう側へ走る。走るのが苦手なアスカは、前髪を少し焦がした。それを見て笑うエミ。

水路を掘る謎の男

必死に熱いのをこらえ、火の海の向こうへ渡ってみると、見慣れぬ男が水路を掘っていた。話しかけてみると、男はやっとの思いでここまで掘り進んだが、スコップがボロボロになってもう掘れなくなってしまったという。スコップなら私たちも持っているではないか！ 彼のため、そして私たちのためでもある。ここはひとつ太っ腹な気持ちで、スコップを貸してあげよう。

もしも途中で置いてきてしまったのなら、取りに行って来てあげる。それくらいの親切心は必要だ。ただでさえ恐怖と戦闘の連続で、心がすさんでしまいがちなのだから。



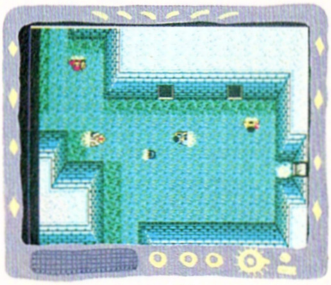
水路を掘る男を見つめるアスカの目が、妖しげな光をたたえている。誘惑の目だ。それを見て嫉妬に燃える亮の心。

そして水浸し…

男にスコップを渡すと、彼は嬉しそうに掘り始める。

ド―――――――――ッ!!

一気に水があふれてきて、炎はすべて消えてしまった。これでまた問題はひとつ解決した。しかし、間宮家の謎はまだまだ続くのである――。





再びズブ濡れの5人。服の乾く暇もない。「脱いで乾かすかあ」またしてもアスカの平手打ちが亮に飛ぶ。


NEC
PC Engine EXCITING WORLD
遊気わく湧く、夢幻エネルギー！
戦い、夢、そして感動の渦。最新のソフトが続々と登場して、
PCエンジンの世界がますますおもしろくなってきた。究極のビジュアルと大迫力のサウンドで
キミのハートを直撃する。今こそ、異次元空間へエキサイティングトリップ!!
人気のPCエンジン、充実ソフトがメジロ押し！
人気のキャラクターがコミカルアクションゲームとして登場！もう楽しくって止まらない。
ハドソン
好評発売中
PC原人
ピーシーげんじん
希望小売価格5,800円（税別）
©1989 HUDSON SOFT ©1989 ATLUS ©RED
これが宇宙版陣取りゲームだ！マイシップをうまく操作して、敵を全滅させるのだ!!
タイトー
好評発売中
ヴォルフィード
希望小売価格6,600円（税別）
©TAITO CORP. 1989
久々の激辛シューティングゲーム!!戦闘機とロボットを操り植民星ル・タウを救え！
ヘビー・ユニット
HEAVY UNIT
©TAITO CORP 1989
A TREMBLING WORLD IN ITS PATH!
㈱タイトー
好評発売中
希望小売価格6,600円（税別）
ヒューマン㈱
好評発売中
希望小売価格6,300円（税別）
F1 TRIPLE BATTLE
エフワン トリプルバトル
©HUMAN
業界初！画面3分割による3人同時プレイが楽しめる、リアルレーシングゲームの登場だ!!
これが「ガイアの紋章」の続編だ！もうSFファンタジーの世界に君をクギづけだ！
GAIFLAME
ガイフレーム
日本コンピュータシステム㈱
1月26日発売
希望小売価格5,800円（税別）
©1989 NCS
人類を救うために生れたロボットが大活躍！手に汗にぎる大冒険がキミのものだ。
アトミックロボキッド
スペシャル
©UPL CO., LTD.
㈱ユーピーエル
1月発売予定
希望小売価格6,700円（税別）
PC Engine
ピーシーエンジン
PC Engine
標準価格24,800円
（税別）
HE system
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

A NIGHT MARE IS COMING!!

新春特別企画/書き下しホラーファンタジー特集

EAT UP

北枕獲

悪霊前夜祭

長谷川並一

SPLATTER PUNK

EAT UP

イートアップ

美少年アスト君が主宰する秘密クラブの儀式とは？怪物評論の第一人者が書き下すオカルティック学園ホラーの決定版！

WRITTEN BY 北枕獲　　ILLUSTRATED BY 松下徳昌

やぁ、久しぶりじゃないか。中学を卒業して以来だから、4年ぶりか。今日はどうしたの？　いきなり訪ねてくるなんてさ。えっ、僕の近況かい？　うーん、そうねぇ。あんまり変わりばえせんけどね。そう、大学生やってるんだ、今。

君は？　へぇ、雑誌の編集やってるのか。昔からの夢がかなったワケだ。　あっ、そーだ。2年ほど前にね、ちょっとした事件があったんだよ。

そもそもの始まりはさ、親父のアメリカ転勤だったんだ。親父とお袋を乗せたロスゆきの旅客機が成田を飛び立ったのは、確か7月13日だったな。それがさ、いともカンタンに太平洋の藻屑になっちゃってね…。そう、今は天外孤独ってヤツなんだ。

僕は、後見人の叔父きに、全寮制の名門私立高校（とーぜん、男子校だよ）に押し込められたんだよ。ま、叔父きにとっては、僕がいない方が都合がよかったんだろーな、遺産（たって、大した額じゃないけどさ）のつまみ食いをするにはさ。僕としても、遺産で食っていこうなんて思ってなかったから、それはそれでよかったんだ。どーでもいーやって気もあったしね。

その名門私立高校、黎明学院は某県の山奥にあってね。入学したら最後、卒業まで敷地外に出ることは許されないってゆーとんでもない学校なんだ。うーん、叔父きもよっぽど金に困ってたんだなぁ。

黎明学院は山の中腹にあってさ、一番近い町に出るのに車で2時間もかかるんだ。いわゆる陸の孤島、日本のチベットってヤツなんだ。学院一帯の土地も、黎明学院理事長のウィリアム・ウィン・ウィスコットさんの私有地なんだってさ。ウィスコットさんて人のことはよく知らないんだけど、貿易で財産を築いたらしいんだ。南太平洋や南米、中国の奥地が取引先って聞いたんだけど、いったい何を扱ってるんだろう？

で、僕は黎明学院の校長室に案内されたんだ。すげー部屋だったよ。足首まで沈みそーな絨毯（ほんとにあるんだねぇ、こーゆー絨毯って）、重々しいマホガニーの家具、時代がかった調度類。一歩間違えば成金趣味と言われそーなんだけど、それが実に品よく感じられるんだ。もし、これが理事長の趣味なら、ただの貿易成金じゃないな。

校長は、その上で大の字になって寝れそーな机の向こうに座ってたんだ。S・L・マクレガー・メイザースってゆー外国人で、とっても柔和な感じのおっさんだよ。おっさんから、この黎明学園の沿革やら、教育方針やらを聞かされ（とーぜん、覚えてないけどね）、9月1日から2年3組に編入だと言われたんだ（おっと、忘れてた。僕が黎明学院にいったのは、8月24日だったんだよ）。校長室を出るとき、理事長の私邸が、学院のある山の頂近くにあり、そこへの道が裏庭にあるんだけど、裏庭は一般生徒は立入禁止だと注意を受けたんだ。別にさ、理事長んちに遊びにいくつもりもなかったんで、気にも止めなかったんだけどさ。

＊　＊　＊

それから僕は、黎明学院第1寮マーリン・ロッジに案内されたんだ。マーリン・ロッジは、鬱蒼と繁る樫の林の中にあるロココ調（！）の建物なんだよ。まるで、ベルサイユのプチ・トリアノンみたいなんだ。僕は、あらためてウィスコットさんの財力に驚いちゃったよ。お金って、あるところにはあるんだなぁ…、うん。

全寮制の黎明学院には3つの寮があって、それぞれ40人前後の寮生がいるんだ。本来なら、2年である僕は、第2寮のヘルメス・ロッジに入寮するはずだったんだけどね。満室だったんで、3年生が住むマーリン・ロッジに入ることになったんだ。気苦労が多そーだなとも思ったんだけどさ、設備なんかはここが一番だし、食事も最高って話だから、やっぱラッキーだったんだろーな。

さてさて。部屋はごーかだよぉ。内部もとーぜんロココ調でね、寮とゆーよりも、欧羅巴（思わず漢字を使っちゃうフンイキなんだよなぁ）の歴史あるホテルって感じ。校長室みたいな贅を尽くした部屋じゃないけど、家具から装飾品に至るまで一級品だってことは、そーゆーことにはウトい僕にでも分かった。ここで、1年半を過ごすのかと思うと、ちょっといい気持ちになったよ。

しかも、僕の同室のアスト・アベ・ウィスコットくんは、理事長の孫で、生徒会長、さらに美少年と三拍子そろってるんだってさ。もう、カンペキに少女マンガの世界だ、これは！　などと、考えつつ、荷をほどいたんだけどね。残念ながら、アストくんは不在だっ

EAT UP

たんだ。寮長によると、月に数回は私邸に帰るそうで、この日も上に帰ってるってことだった。とりあえず、荷物をかたづけて、寝ることにしたんだ。さすがに、疲れたからね、この日は…。

真夜中だったかな、人の気配を感じて、僕が目をさましたのは。目を開けた僕は、ドキッとしたね。目の前に顔があったんだよ。それも、"超"がつくぐらい綺麗な顔がさ。もちろん、会長のアストくんだった。金髪だぜ、金髪！　さらに、薄いグリーンの瞳で彫りが深いときたもんだ。日本の血も入ってるはずなんだけど（おばーちゃん、つまり理事長の奥さんが日本人なんだって）、全然それが分からないんだよな。ほんと、少女マンガだよ。

それで、アストくんと、じっと見つめ合う格好になったんだよね。なんかドギマギしちゃってさ、目を逸したのは僕の方だった。夜中、ベッドの上、僕を見つめる美少年…。これって、とってもアブない状況だろ。僕にはそーゆー趣味はないはずなんだけど（断言できなかったりする…）、何だか身体が熱くなって…。えーい、僕はセルジュでも、マライヒでもないぞ!!　アストくんは、フッと笑みを浮かべると（この微笑みがまた…）、自分のベッドに戻っていったんだ。しばらくすると、アストくんの寝息が聞こえてきたんだけど、こっちは寝るどころじゃなかったよ。まんじりともせず夜が明けちゃった。

＊　＊　＊

ここで、話は10月31日にすっ飛ぶんだ。この2ヵ月で、寮生活、学校生活にも慣れて、それなりに青春をエンジョイしてたワケさ。それにしても、アストくんだ。さすがに、三拍子そろってるだけあって、その人気は大したもんなんだよね。同室の僕に対しても、羨望やら嫉妬やら、ちょっとゴタゴタがあったけどね。

そうそう、アストくんに関する、ちょっと気になるウワサも耳に入ってきたのさ。例えば、お気に入りを集めて秘密クラブを主宰してるとか、ね。よくあるって言えば、よくあるウワサさ。例の月数回の外泊も、そのクラブの例会で、理事長私邸でアブない行為にふけってるとか、オカルトが趣味で怪しげな儀式を行ってるとか、そーゆー類の話は枚挙にいとまがないんだ。まぁ、目立つし、なかなか神秘的なフンイキの人だしね。

アストくんは相変わらずだったな。外泊の方も頻繁になったし、夜中に僕の顔を見つめる回数も増えてるみたいなんだ。どーもヘンな気分になってさ、困っちゃうんだよねぇ…。

さて、10月31日土曜日。とーぜん、授業は午前中で終わり。僕は自室で読書にいそしんでたんだ。アストくんじゃないけど、実は僕もオカルトや魔術の類が大好きなんだ。この寮に持ち込んだ書籍類も、アレイスター・クロウリーの『魔術―理論と実践』に『法の書』とか、イスラエル・リガルディーの『石榴の園』に『生命の樹』、ダイアン・フォーチュンの『心霊的自己防衛』、マダム・ブラバッキーの『シークレット・ドクトリン』なんて、その手の魔法書の類が多かったんだよね。そのとき読んでたのも、『術士アブラメリンの聖なる魔術の書』ってゆー本だったんだ。

本に夢中になってたんで、アストくんにいきなり声をかけられて飛び上がっちゃった。だいたい、アストくんから声をかけてくるなんて、初めてなんじゃないかなぁ。今までも、挨拶程度の会話しかなかったしね。2ヵ月も同居してて、不思議に思うかもしれないけど、アストくんって、部屋にいることがほとんどないんだもん。で、このとき初めて、親しくお話ししたってワケさ。僕の読んでる本を見て、会話をする気になったらしい。つまり、アストくんって、ウワサどおりのオカルト好きだったんだ。話、弾んだよ。僕も、こーゆー話には飢えてたしね。やっぱ、学校の休み時間のクラスメイトとの会話の話題には、ちょっとふさわしくないもんね。

とにかく、えんえんと話してたな。夕食も取らずに話し続けてた。窓の外が真っ暗になった頃、話題がエレメンタルのことになったんだ。精霊の召還について、ずいぶん突っ込んだ話をしたんだ。はっきりは言わないんだけど、アストくん、何かを召還したことがあるみたいなんだ。僕のオカルト好きには実践は伴ってないんだけど、どーもアストくんはいろいろやってるみたいなんだよね。

話が一段落したのは8時頃だったかな。いい加減、空腹だったんで、戸棚を引っかき回したんだけど、カップラーメンの買い置きも切れてるんだもんなぁ。食堂も購買部も、とっくに閉まってるし…。

どーしよーか考えてると、またアストくんが話しかけてきたのさ。食事を取り損ねたのは、半分は自分のせいだから、上の私邸で食事をしようって誘ってくれたんだ。こーゆーのを「渡りに船」とゆーんだね。もちろん、快諾したよ。だけどねぇ、これが間違いだったんだよなぁ…。

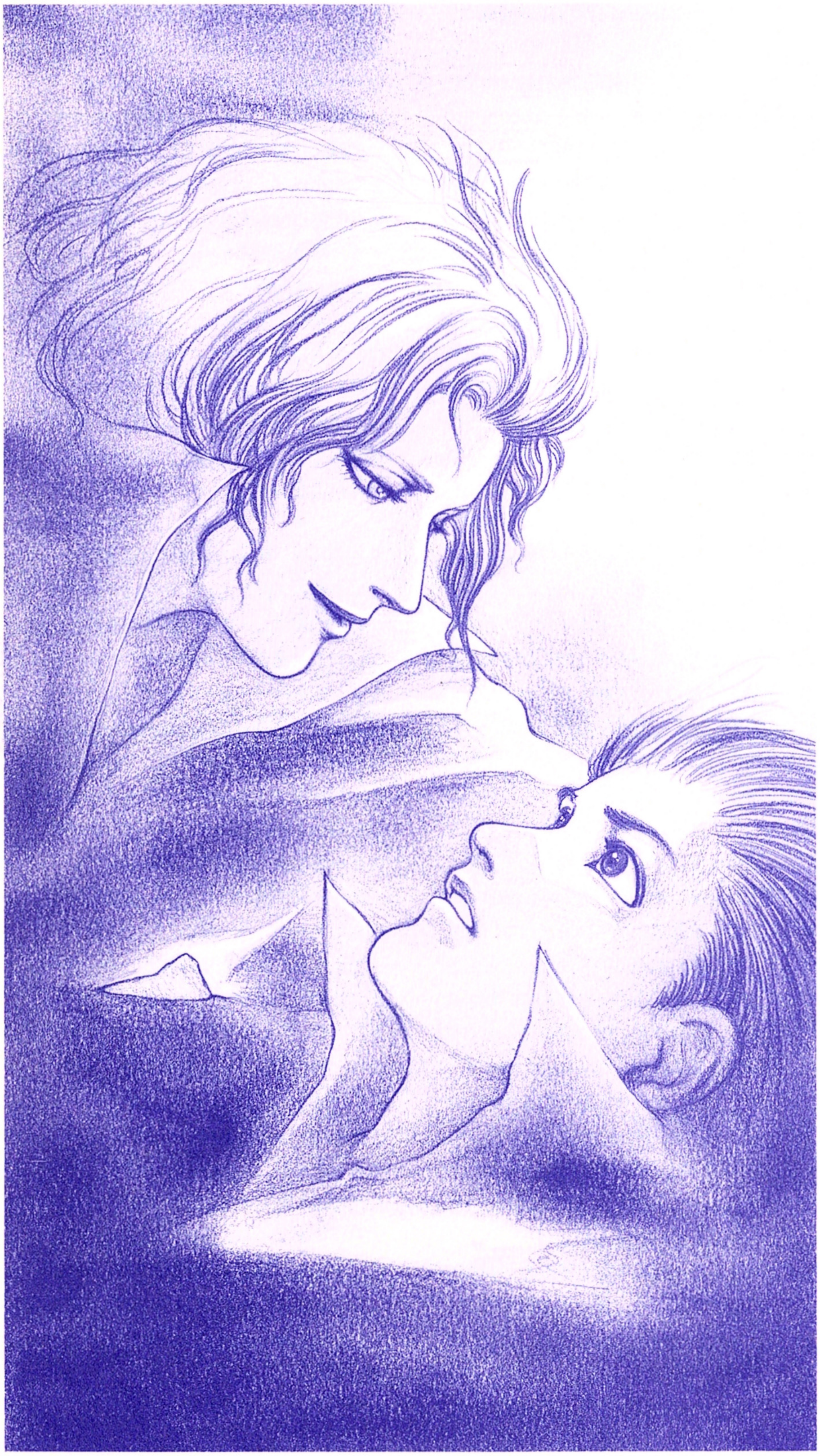
＊　＊　＊

そのとき、校舎の北側にある裏庭に、初めて足を踏み入れたんだ。やっぱり樵の林に囲まれた広場でね。なぜか校舎の北側には窓がないんで、見るのも初めてだったな。そうだなぁ、広さはサッカーのフィールドぐらいかな。広場の中央に焚火の跡があってね。いや、大きさから考えると、焚火ってゆーよりは、キャンプファイヤーだな。何かイヤな臭いが染み着いてるみたいなんだ。どっかで嗅いだことがあるよーな、ないよーな…。

えっ、何の臭いかって？　髪の毛や爪を燃やしたときの、あの臭いだったんだ。

でもなぁ。臭いが染み着くぐらいだから、かなりの量を燃やしてるはずだよね。こんなところで、そんなことするかねぇ？もしかしたら、科学部の連中が動物実験でもやって、その屍体をここで焼いてんのかな？　なんてことをボーッと考えつつ、アストくんについていったんだ。道は樵の林の中を、曲がりくねりながら登ってる。マーリン・ロッジを出てから、アストくんとは、一言も口をきかなかったんだ。何か、声をかけられるよーなフンイキじゃないんだよな。背中が僕を拒否してるってゆーか。分かるでしょ、そーゆー感じって。

20分ぐらい登ったのかな。僕はとんでもないことに気づいてしまったんだ。僕もアスト



くんも灯を持ってないんだよ！　その晩は月も出てたけどさ。裏庭は青い月の光で満たされてたもんね。だけど、ここは森の中だぜ。振り仰いでも、空なんか見えやしない。なのにさ、何でつまずきもせずに歩けるんだ？　整備なんかされてない、獣道に毛が生えたよーな道なんだよ。それに、数m先を歩くアストくんの背中もちゃんと見えるんだもんな。思わず、足が止まっちゃたんだ。

僕の逡巡に気がついたのか、アストくんが立ち止まり振り返ってね。

「キミは魔法を信じてるんだろ？　だったら、何も不思議がることはないじゃないか。これが、マジック・ライトだよ」

んな、ことを言われてもねぇ。そりゃ、超常現象も魔法も信じる気持ちの方が強かったよ。だけど、真の当たりにしたらビビるよね、やっぱ。アストくんはそれだけ言うと、また歩き始めた。置いてかれたら大変なんで（こんな場所で遭難したくないからね）、僕もあわてて歩き始めたんだ。アストくんってば、ホンモノの魔法使いだったんだ。とゆーことはさ、アストくんの家で、何かおもしろいことがあるかもしれないじゃない。もう、わくわくしてたな、あのときは。

さらに、20分後、前方に灯が見えてきたのさ。やっと着いたんだ。もう、お腹ペコペコだもんな。どんな、料理が出るんだろう。なんてさ、食事のことなんかを、あれこれ考えてるうちに玄関前に着いたんだ。

*　　*　　*

豪勢な食事が終わってね。僕たちは居間でくつろいでいたんだ。食事の内容なんて聞かないでくれよな。料理のことなんか、僕にはさっぱり分からないんだから。メインは肉料理だったとしか言えないんだよ。残念ながら。味の方は最高だったよ。

あらためて説明しないけど、私邸もすごかった。そこと校長室の差って、億ションと木造アパートぐらいあるって感じでね。理事長は仕事で南太平洋の孤島、ご両親はすでに亡くなられたそうで、今、この屋敷にいるのは、アストくんと僕、それに数人の使用人だけら

EAT UP

しい。それにしても、静かな夜だったな。

　アストくんとの会話は、とーぜん昼間の続きだよ。フッと気がつくとさ、もう12時近いじゃないか。僕はあわてて、おいとましようとしたんだよ。だけど、アストくんは、明日は日曜だし泊まっていけばいいってゆーんだよね。結局、お言葉に甘えることにしちゃったんだけど、このときにムリにでも帰ってたらなぁ…。

　やがて、アストくんは、僕を自室へ招いてくれたんだ。居間を出て、長い廊下を歩いていくと、地下へ降りる階段があってさ、アストくん、そこを降り始めたんだ。地下に自室があるなんてヘンだなとは思ったけど、あまり深く考えずについていったんだよ。不信感より、好奇心の方が強かったんだね。階段を降りたところのドアを開けると…。そこは、アストくんの趣味のための部屋だったんだ。

＊　＊　＊

　広い部屋だったな。そーだなぁ、一辺が15mぐらいかなぁ。正方形の部屋だったんだ。部屋の右手、南の壁は天井まで書棚になっていて、ギッシリと本が並んでたんだ。ずいぶん古そうな本も多かったんだよ。はっきりと書名が読み取れたワケじゃないんだけど、『屍食教典儀』とか『無名祭祀書』なんて、とんでもない本があったよーな…。反対側には大きな机と戸棚があって、実験器具やら、薬品、書き散らしたメモ、何に使うんだかよく分からないものが、ごちゃごちゃと置いてあってね。戸棚の一番上の段には、鈍い銀色に輝く金属製の円筒が10数本並んでいたんだけど、いったい中身は何なんだろう？　戸棚の隣には、みょーに意匠に凝った鏡、姿見ぐらいの大きさの鏡があったんだ。

　ドアの正面の壁には、1枚の絵が掛かっていたんだ。どーやら、どっかの神様らしーんだけど、ずいぶん不気味な感じがしたな。神様って言っても、いわゆる邪神と呼ばれるタイプらしいんだ。オカルト好きの僕にも分からないんだから、よっぽどマイナーなのか、それともどっかの秘密教団の神様で、しっかり秘密が守られてきたのか…。

　そして、床だ。むき出しの木の床に、大きく魔法陣が描かれてたんだ。これも、今までに見たことのないタイプだ。うーん、そーだなぁ。"エノク語の魔術"と呼ばれる魔法があるんだ。これには、エノキアン・タブレットってゆー御札みたいなヤツを使うんだけどね。4枚あって、それぞれ地水火風のエレメントを象徴してるんだ。このうちの地、土のタブレットに描かれているマークに似てるよーな気がしたんだけどね。

　あとは、燭台とか、香炉、暖炉…ってゆーのかなぁ？　暖房用じゃなくて、何かを燃やすために使うみたいなんだ。うん、密教でゆー



ところの護摩壇ってヤツに近いな。なんかが目についたんだ。天井には、曼陀羅風の絵が描かれてたけど、どー見てもあれは仏様の類じゃないな。などと、当りを見回している僕に、アストくんが声をかけてきたんだよ。

「どうだい、ボクの部屋は?　キミにも気に入ってもらえると思うけど」

「本格的ですね。僕はオカルト好きって言っても、市販されてる本を読むぐらいだから」

「最初は、そんなもんさ。もう一歩踏み込むと、また違った楽しさがあるんだよ」

「それは、そうでしょうけど…」

「今晩も、これからちょっとした儀式をやるんだけど、キミも参加するだろ？」

　儀式ったってねぇ。これから、何が始まるのか、少し不安になってきたんだ。時計の針は12時を20分ほど回っていた。そのときだよ、ドアがノックされたのは。

＊　＊　＊

　ドアが開いて入ってきたのは、10人の人間だったんだ。全員がゆったりとした黒いローブを身につけ、顔を隠す黒い頭巾を被ってたんだよ。そーだね、もうＫＫＫって感じだね。その内の２人がね、棺を担いでたのにはビビったね。棺って言っても、日本風の白木のヤツじゃなくて、西洋風の立派なヤツでさ。吐き気を催すようなイヤな臭いが部屋に充満したんだ。どーやら、棺には中身が入ってるらしーんだ。

　誰かが香炉に火を入れたらしく、屍臭（なんだろーな、あれが）は少し薄れたけど…。僕はヤベーとこにきちゃったよぉ、これからどーなんだよぉと、部屋の隅で震えてた。アストくんに関するウワサは真実だったんだ。アストくんの姿を探したけど、いつの間にかいなくなっちゃっててさ。

　10人のＫＫＫは儀式の準備を始めたんだ。祭壇を組み立てたり、白と黒２本の柱を立てたり、供物を準備したり、ね。やがて、準備が整ったらしく、東側の壁際に５人、西に３人、南北に１人ずつが直立不動の姿勢をとったんだ。そして、真打登場さ。姿を消していたアストくんが、真っ白なローブを身につけて部屋へ入ってきたんだ。アストくんは、部屋の隅にいる僕には目もくれず、まっすぐに棺が置かれた祭壇の前に向かったのさ。そしてね、儀式はとーとつに始まったんだ。

＊　＊　＊

　回りに立ったＫＫＫが詠唱を始めたんだ。

「ズィジムオールソベット、ノイジム、ヴァヴァクン、クェハイジ、アバウォ、ノクェトナイジ、ウラム、ムゲルソール……」

　そのとき、アストくんが炎の中に何かを投げこんだんだ。白煙が立ち昇り、ものすごくイヤな臭いが渦巻いた。煙は部屋に充満して、数m先も見えなくなっちゃったんだよ。僕は

EAT UP

頭痛と嘔吐きをガマンするので精一杯でね。儀式自体は、あまりよく覚えてないんだ。

詠唱の声が一段と高まって、アストくんの声がそれに重なったんだ。何か呪文を唱えているらしいんだけどね。えーっと、確か…。

「エズファレス、オリアラム、イリオン、エシティオン、エリーオナ……」.

白煙はますます濃くなり、もう伸ばした手の先も見えなくなってたんだ。イヤな臭いが強まって、頭痛と嘔吐きが耐えられないほどになったとき、白煙が揺れたんだ。

ますます高まる詠唱、アストくんの呪文を唱える声、強まるイヤな臭い。頭痛、嘔吐き。僕はほとんど気絶しそうになってたんだけど、そんな自分を冷静に観察している、別の自分の存在も感じていたんだ。今まで僕の奥の奥にいたもう1人の自分…。結局、そいつのおかげで、僕は今、こーして話してられるんだけどね。ま、それはもうちょっと後の話だ。

白煙の中を、のろのろと歩き回っているヤツがいるみたいだった。もちろん、見えはしないんだけどね。足音がね、ずーっひちゃっ、ずーっひちゃって感じのね。そいつがどんなヤツか、だいたい想像つくだろ？　どーやら僕は、そいつの夜食用に呼ばれたらしいんだ。

いつの間にか詠唱も、呪文の声も止んでいてね。部屋の中には、僕とそいつの2人っきりになってたんだ。僕は頭痛、嘔吐きと戦いながら、よろよろとドアの方へ近づいていったんだ。まだまだ親父たちのところへなんていきたくないからね。

ちょっと考えが、アマかったんだよなぁ。ドアにはしっかりとカギがかかってたんだ。本当の絶望感って、人間から思考力を奪うもんなんだね。僕は、ドアの前につっ立ってさ、真後ろから響いてくる足音を、ボケッと聞いてたんだ。そしてね。そいつが僕の肩を掴んだんだよ。

＊　＊　＊

あの感触は、一生忘れられないだろーなぁ。口でなんか、説明できないよ。これぱっかりは1度体験してみないとね。機会があったら、ぜひゾンビ（そう、足音の主は、例の棺の住人だったんだ）と握手してみるといいよ。おっと、話がずれちゃったな。

とにかく、グズグズに崩れ、ぬとぬとの粘液を滴らせた手だったらしいものに肩を掴まれてさ、顔だったらしい肉塊が目の前に…。うー、あの感触、あの臭い…。あー、思いだしただけで…。

恐怖…とゆーより、嫌悪感で理性のタガがふっ飛んだんだろーな。僕は絶叫していた。ここだけの話だけどね。少しチビッちゃったよ。笑うなよな。あーゆー状況なら、誰だってそーなるよ、絶対。

そしてさ、僕の奥で、もう1人の自分がモゾリと動いた…よーな気がしたんだよね。その途端さ。激痛が身体中を走り抜けたんだ。全身の骨とゆー骨がきしんでね。一瞬、食われた！　と思ったぐらいさ。そして、僕は意識を失ったんだ。どーせ気絶するなら、あの顔を見る前に気絶したかったなぁなんて、アホなことを考えながらね。

＊　＊　＊

猛烈な空腹感で、意識を取り戻したんだよ。実は。腹が減ってるってことは、まだ生きてるんだななんて、ぼんやりと考えてたんだ。

回りを見回すと、さっきの地下室でね。部屋の隅に、腐肉の塊…ゾンビがうずくまってるんだ。なんで、僕を襲うのを止めたんだろうな？　なんて考えてるうちに、どーしよーもないぐらい空腹感が高まってきたんだ。僕の頭の中には“喰いたい”とゆー単語が渦を巻いていたんだ。

「喰いたい、喰いたい、喰いたい。喰う、喰う、喰う。喰いたい。喰うんだ。喰うぞ‼」

そのとき、僕の頭には“喰うこと”しかなかったんだよ。そしてね、ゾンビがそこにいたんだ。知らず知らずのうちにさ、生唾を飲み込んでたよ、僕。ものすごく旨そうに見えたんだ、ゾンビがさ。腐った肉のとろけ具合や、臭いがさ、僕の“喰いたい”って欲望をますます大きくしたんだ。

僕は立ち上がり、ゾンビの方に一歩踏み出したんだ。かぐわしい香りが鼻孔をくすぐってさ、思わず大きな音をたてて唾を飲み込んじゃったんだよな。その音に気がついたのか、ゾンビのヤツ、こっちを見たんだ。

その途端さ。感情なんてないはずのゾンビが、ふるえたんだ。単にそう見えただけなのかもしれないけどさ。少なくとも、僕には恐怖にふるえたよーに見えたんだ。

そして。僕は、ゾンビに喰らいついたのさ。

まずは、ゾンビの肩口の肉を喰いちぎったんだ。腐汁が口いっぱいに広がってね。そりゃあ、この世のモノとは思えない味さ。インド神話のソーマや、ギリシャ神話のネクタル、仏教の甘露なんて、神々の飲料があるだろ。まさに、そんな感じなんだよね。「まったりとしていて、それでいてさっぱりしてる。それに、こくもあるし…」なんて、分かったよーな、分からないよーな言葉じゃ、表現しきれないよ。最近はグルメ・ブームらしいけど、こんな旨いもんを喰ったことがあるヤツって、そうはいないだろーな。僕の少ない語彙じゃ、もう、ただただ美味、旨いとしか言えないんだよなぁ。

もう夢中で、むさぼった。腹を裂いてね、そこに頭を突っ込んでさ、とろけかかった臓物を啜り込む、あの快感。それに、煮凝みたいになった血。これがまた絶品なんだ。プルプルしててね、上等なゼリーみたいなんだよ。でも、最高なのは脳味噌だな。どろどろになってね、冷たいポタージュスープみたいでさ。あー、思い出すだけで、唾が湧いてくる…。

文字通り、骨の髄（フランス料理にも仔牛の骨髄の料理があるだろ。あんなもんじゃないよ、元人間の骨髄は）までしゃぶり尽くしてさ。やっと、一息ついたんだ。

指についた脂を嘗めているとき、鏡に目がいったんだ。僕は呆然と…いや、呆然なんてもんじゃなかったな。唖然…、愕然…、とにかく、我を忘れて鏡に映ってるモノを見つめちゃったよ。鏡の中のそいつもさ、こっちをじっと見つめてるんだ。そいつが鏡に映った僕自身なんだって気がつくまで、数分かかったんじゃないかなぁ。そこにはさ、僕じゃないもの、いや、人間でさえないものが映ってたんだよ。その姿は、ゾンビによく似てるん

EAT UP

だ。まるで、腐ったよーにとろけかけた身体になっちゃってさ。ただね、身体中にパワーがみなぎってる感じでね。

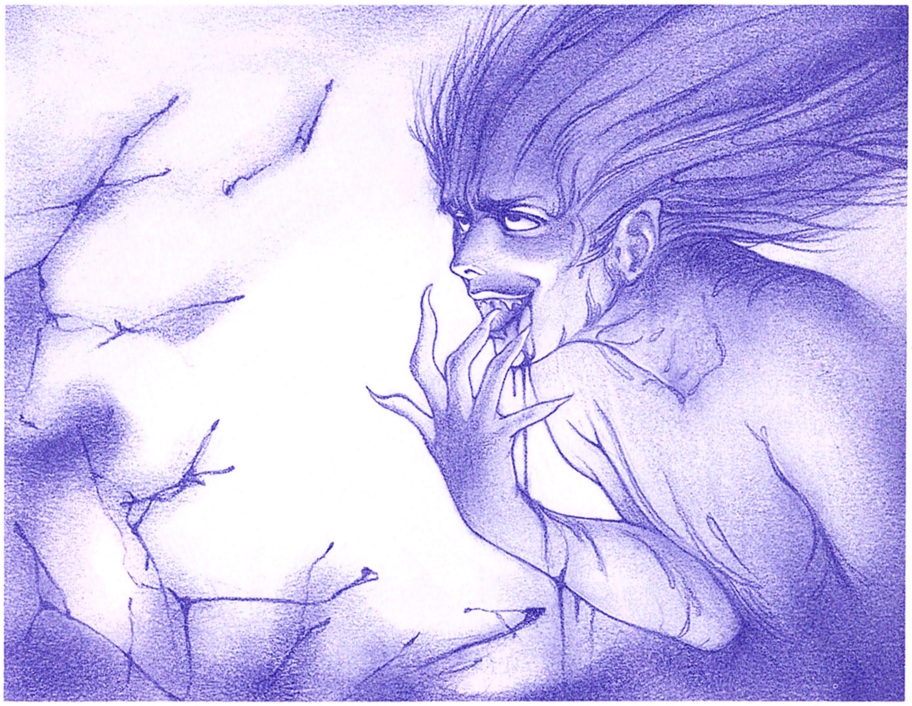
あのさ、想像を絶するよーなことが実際に起こっちゃうと、人間って冷静…ってゆーんじゃないな。驚くことを忘れちゃうんだね。このときの僕がそうだったんだ。みょーに落ち着いちゃってさ、なんでこーなったんだろーなんて考えてたんだ。ほら、もともと僕ってオカルト・マニアだろ。それっぽい理由は、いくらでも思いついたんだけどね。

例えばさ、ぐーぜんに変身の呪文を叫んでたとか、恐怖のあまり強度の自己防衛本能が働いてメタモルフォーゼしちゃったとか、呪われたとか、先祖返りかもしんないなぁ、とかね。でさ、思い当たったのが、僕の中にいた、もう一人の自分だったんだ。僕の奥の奥で眠っていた、もう一人の僕の姿がこれなんじゃないかって。でも不思議だよね、もし僕の中に、もう一つの人格があったとしたらさ、この姿に変わった時点で意識も交代しちゃうんじゃないかな？　だけど、そんなことなかったし、ちゃんと記憶も連続してるし。それにしても、元の姿にもどれんのかなぁ。なんて、ほとんど他人ごとだったな、そのときは。

それにしても、許せないのはアストくんだよね。僕に声をかけたのも、家に招待してくれたのも、ゾンビの夜食にするためだったなんてさ。そもそも、アストくんと同室になったのだって…。そー思ってたらさ、段々と腹が立ってきてねぇ。また、空腹感が始まったんだ。

そしてね。ドアが開いて、アストくんが入ってきたんだ。アストくん、怪訝な顔してたなぁ。喰い散らかされたゾンビの残骸（細かに肉片は、まだピクピク動いてたっけ）があってさ、そのそばに見たこともないゾンビもどきがうずくまってんだもんね。

正直にゆーとね、その瞬間、アストくんに対する怒りの気持ちなんてふっ飛んじゃったんだよ。怒りの気持ちよりもさ、「ごちそーだ！　また、喰える!!」ってゆー喜びの方が勝ったんだよ。



僕は立ち上がって、アストくんの方へ、ふらふらっと近づいていったんだ。アストくんの顔が恐怖に歪んでさ。アストくん、慌ててドアに飛びつこうとしたんだろーな、きっと。だけどね、僕の方がちょっとばかり早かったんだよね。

＊　　＊　　＊

旨かった。ゾンビも旨かったけど、アストくんも旨かったよ。なんたって、あったかいしね。ゾンビがフランス料理なら、人間は中華料理だね。こってりとしててさ。

「いやぁ、満腹満腹」なんてさ、しばらくボケッとしてたんだ。それでね、何気なく鏡を見たワケ。そしたらさ、人間にもどってるんだよな。そのときは、そんなもんかなって思っただけだったんだ。事実を、素直に受け入れちゃったんだよね。つまり、僕の中のもう一つの人格ってヤツを認めちゃったんだ。

何の疑いもなく認めちゃったってことは、すでに、その人格の影響を受け始めてたのかなぁ？　ま、そーゆーことがあったんだ、2年前にさ。

えっ、それからどーなったかって？　どーにもならないよ。僕は黎明学院の第17期の卒業生なのさ。アストくんかい？　表向きはアメリカ留学ってことになったんだ。どーやら理事長は、アストくんのアブナい趣味のことを知ってたらしいね。ウヤムヤになって、僕もお咎めなしだったのさ。

えっ、信じられない？　そりゃそーだろーなぁ。でもさ、何で僕がこんな話をしたと思う？　実はね、あれ以来、月に一度、もーれつな空腹感に襲われてね、変身しちゃうんだ。ま、ゾンビの1匹も喰えばおさまるんだけどね。残念ながら、ゾンビって、あんまりいないんだよ。

どーしても、ゾンビが見つからないときはさ、しょーがないから…。

おや、どーしたんだい？　震えてるじゃないか。えっ、僕の顔？　顔が、どーかしたのかい？　崩れかけてるって？　そーか、もうそんな時期になるんだ…。

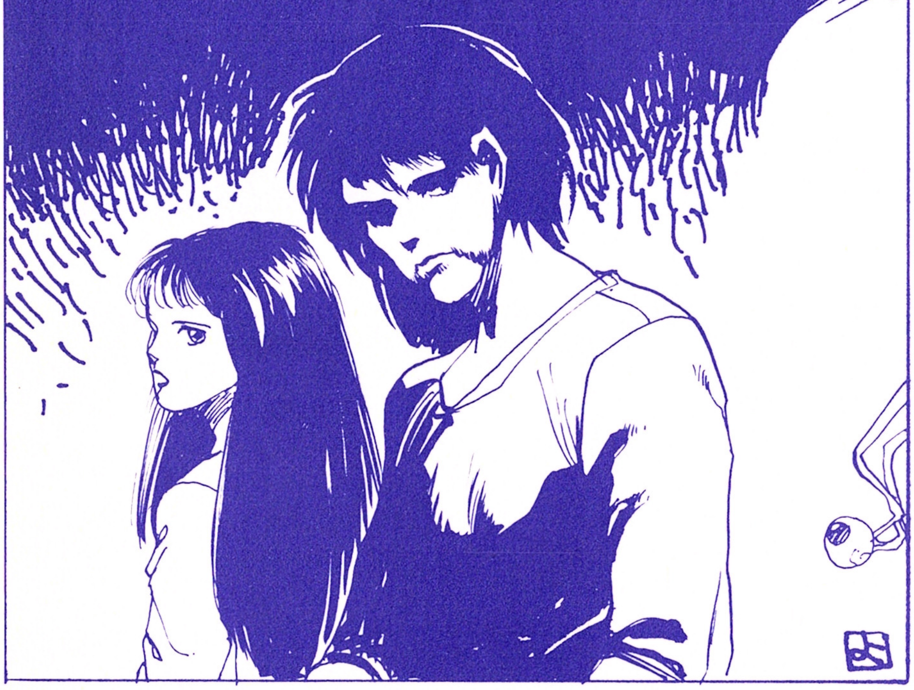
うーん、確かに腹が減ってきたなぁ…。

喰いたい、喰いたい、喰いたい。喰う、喰う。喰う。喰いたい。喰うんだ。喰うぞ!!

悪霊前夜祭

WRITTEN BY 長谷川並一　ILLUSTRATED BY 米田仁士

魑魅魍魎が跋扈する大都会。雲海の彼方からそいつはやってきた！「ホラーは踊る」の長谷川並一が書き下す奇想天外ホラーワールド



タクシーが走り去ると、駅前のロータリーには人の姿はおろか、一台の車も見あたらなかった。腕時計の針は午前2時をまわっている。一月の冷たい風に酔いも醒めそうだ。あたしは、ハーフコートの襟を立てて歩きだした。バイト先の新年会で、すっかり遅くなってしまった。

ロータリーからまっすぐ伸びている市道にも、車の音は聞こえなかった。この町は住宅地だから、深夜ともなればゴースト・タウンと同じだ。

しばらく歩いたところで、あたしはふと目をあげた。

猫がいた。

市道のセンターラインに、子牛くらいはある猫がうずくまっていた。あたしの動きをじっと眼で追っている。フツーの猫じゃない。全身がぼんやり光っていて、おまけに尻尾が9本あった。ちゃんと数えたから間違いない。

少し先の路上に目をやると、2体の骸骨がもつれあっていた。下になった骸骨の両足は相手のあばら骨にからみつき、覆いかぶさってるほうはしきりに腰の骨を動かしている。乙女に見せるようなシロモノじゃない。あたしは、苦笑いしながら目をそむけた。

そむけた目のすぐ前に、今度は目玉がひとつ浮かんでた。ひとかかえもある大きさだ。かまわず前に出ると、目玉はすっと横にはずれて漂い去っていった。チミモーリョーに腰を抜かすほどヤワじゃない。

あいつがいったとおりだ。どうやら、いよいよらしい。

今日は土曜でバイトもお休み、大学の講義もない。卓矢を呼びだして映画でも観ようと思ってたのに、無理らしい。あいつにつきあわなきゃならない。

卓矢は、背が高くてハンサムでいいやつだけど、しょせんはフツーの男の子。フツーの男の子には、フツーの女の子が似合いだ。あいにく、あたしはフツーの女の子じゃない。

そんなこと考えてるうちに、アパートに着いた。うしろで髪の毛をひっぱったり、脚にかじりついたりするやつがいたけど、あたしは無視して鉄製の階段をあがった。部屋は2階のつきあたり、6畳間にキッチンが3畳。

部屋の前で足を止めて、通路の手すり越しに夜空を見あげた。見わたすかぎりどんよりした鉛色の雲が、町の上空を覆っていた。手を伸ばせば届きそうなくらい低い。切れ目もなく、やたら分厚そうだ。

鍵をあけてなかに入った。チミモーリョーも、さすがにここまでは侵入できない。あいつが部屋にいるからだ。

「おかえり」真っ暗闇に無愛想な声が響いた。「まだいたの」あたしも、できるかぎり無愛想に応えた。

「居心地は悪くない」

「ヒーターぐらい、つけといてくれてもいいんじゃない」

「機械はにがてでね」

「あたしは寒いのがにがてなの」

「おれは夏がきらいだ」

これ以上、会話を続けるのはあきらめることにした。真っ暗ななかで、あたしは服を脱ぎはじめた。部屋の空気は冷えこんでいる。

悪霊前夜祭

ブラとパンティだけになると、鳥肌が立つのを感じた。

「ヒーターぐらいつけろよ」あいつの声が笑っている。

脱いだ服を、まとめてぶん投げてやった。当たったかどうかはわからない。あいつが暗闇でも目がきくのは百も承知だ。だけど、オトコがいる明るい部屋でストリップやれるほど、あたしの神経はタフじゃない。

「たたんでやろうか」声が笑っている。

ソファの上を手さぐりする。きのうの朝、パジャマ代わりのスウェットをたたんで置いといたのだ。暗くてもすぐわかるように。

「もう少し右だ」

あった。これを投げるわけにもいかないので、我慢した。

部屋の明かりをつけて、ヒーターのスイッチを入れた。目のすみに、きちんとたたまれたあたしの服が映った。あたしよりうまい。ベッドに腰かけてるあいつの顔を見ないようにして、キッチンに立った。

この一週間、あたしはずーっと覗かれていたようなものだ。朝昼晩、寝ても覚めてもあいつは部屋に座りつづけてた。しかもひたすら起きたまま。19歳の乙女の寝顔をおがめたのは、あいつが最初だ。

あたしのストリップなんかに興味ないのは、わかってる。友だちのあいだじゃ評判のボディラインなのに。失礼な話だ。

「おれ、お茶がいい」

インスタント・コーヒーの粉が、マグカップからこぼれた。あたしの顔がこわばった。どうしてあの晩、すぐに追いださなかったんだろ。おかげで、こっちのプライバシーはこなごなだ。

あいつに背を向けたまま、ふたつのマグカップに濃いめのコーヒーを入れた。これくらいのサービスはしてやってもいい。どうせ、今夜でおさらばするんだから。

あいつだって、気づいているはずだ。あたしも今夜は眠れそうにない。追いださなかったのには、わけがある。それに、あいつが女の子に興味を示さない、らしいのにもわけがある。あいつは人間じゃないからだ。

先週の土曜日、卓矢とデートした。卓矢は送りたがったけど、あたしはダメっていった。アパートに戻ったのは12時近かったと思う。

部屋の前に立った瞬間、胸がざわめいた。なかに誰かいる。あたしにはそれがわかった。ただし危険な感じはない。あたしのこの能力は、生まれつきのものだ。場合によっては、人の心まで感じとれてしまう。

明かりをつけると、6畳間のベッドに男が腰かけていた。

それが、あいつだった。

年のころはあたしと同じ。流行遅れの〈I ♥N.Y.〉Tシャツに、洗いざらしのリーヴァイスからは素足がのぞいていた。細身だけどひき締まった体の上には、ボサボサ頭でやけに野性味たっぷりの顔が乗っかっている。

泥棒やレイプ犯じゃないことだけは知っていた。コートを脱いで、ベッドの上にほうりだした。あいつは瞬きひとつせず、まっすぐあたしを見ている。睨みつけてやると、ニッコリ笑った。

「どうやって入ったの？　鍵がかかってたはずよ」あたしは目をそらせた。

「すきまだらけだ」

「出てってくれない」

「凍え死ぬ」

「大声、出すわよ」

「近所迷惑だ」

「警察呼ぶわよ」

「世間がうるさくなる」

ラチがあかない。右手がむずむずしてきた。あたしは怒るとものを投げつける癖がある。人のうちに勝手に入りこんで、いけしゃーしゃーと図々しい。「怒ると血圧があがる。シワがふえる」

さっと前に飛びだして、思いっきり右の平手を振った。あいつは首をかしげただけで、あっさりそれをかわした。ベッドに腰かけたまま身じろぎもしない。相変わらず人を食った表情が、あたしのすぐ目の前にあった。

「子供にいわれたことないか」

「なによっ」息があがってる。

「おばちゃんこわい、って」

あたしは逆上してた。でも、この男には邪悪さが感じられない。感じられるのは、いたずら坊主の乱暴な無邪気さだけ。それにどこか人間離れしてる。

「あなた、いったい何者？」いちばん肝心なことをまだ訊いてなかった。

「座敷わらし。とりあえずそう呼ばれている」

並みの人間だったら、ここで笑うか怒り狂うかするとこだ。

「やっとまともに答えたわね。でも、座敷わらしっていうのは、5、6歳の幼児の姿をしてるものでしょ？」この手の話にはけっこう詳しい。

「おれは、400年間このまんまだ」

「へー、400年間Tシャツ姿だったわけ？」嫌味のひとつもいってやりたい。

「これはきのう借りた」

「どこから？」

「こっち」ベッド沿いの壁を指さした。壁の向こうは隣りの部屋だ。

「えーっ、じゃあ、隣りの大学生のを……それでちゃんと断ったの？」

訊くだけヤボだった。

座敷わらしは一種の精霊で、由緒ある旧家の奥座敷などに棲みつくとされている。座敷わらしの姿は、その家の者にしか見えない。

「あなたの姿は、あたしにしか見えないわけ？」

「そうだよ。よく勉強してるな」

「じゃあ、どうしてあたしにだけは見えるわけ？」

「勉強してるわりには覚えが悪い。おまえには、修験者の血が流れている」それでわかった。あたしが変な力を持ってる理由が。

むかし、密教僧つまり修験者は悪霊払いを行なっていた。エクソシストみたいなものだ。そのとき彼らが悪霊退治に使った役霊は、護法童子と呼ばれていた。座敷童子の前身は、この護法童子だといわれている。

「それじゃ、あとひとつだけ答えて」ひと呼吸置いた。「あなた、いったいなにしにこ

悪霊前夜祭

こへ現れたわけ？」

やれやれといったように、あいつが首を振った。

「きまってるだろ。悪霊退治」

世界が変わるとき悪霊が現れる、のだそうだ。

無意識のどこかで、あいつを受け入れてしまった。だから、本気で追いだそうって気にならない。前世の腐れ縁だろうか。

「はい」あいつの前のグラステーブルに、マグカップを置いた。

「はじめてだな」

「最後でもあるわ」

この一週間、あいつが飲み食いしてるの見たことなかった。もちろん、お食事に誘ったりもしなかった。つけあがられたりするのは御免だ。

「ほんとはお茶がいい」

まだいってる。自分のカップを持って、あたしはあいつの向かいに腰を降ろした。へらず口は無視するにかぎる。

「いよいよ、でしょ」

「ああ」お茶はあきらめたらしく、コーヒーをすすっている。

「あたた、おなかが減ったりすることないの？」

「ない。食べようと思えば食べられるが」

「帰ってくるとき、チミモーリョーがちょろちょろしてたわ。あなたにいわれてたから驚きもしなかったけど」

「ほんの序の口だ」

そのとき、ドアにノックの音がした。あたしはあいつを見た。あいつがニヤッと笑ってみせる。あたしにも感じられる。悪霊のお出ましだ。

「でも、なんであいつら、あたしにからむの。あなたがいるから？」

悪霊はどこにもいきゃしない。あたしは話を続けた。

「それもある」

「というと、ほかには？」

「おまえだ」

「ちょっと、その〝おまえ〟ってのやめてくれない。あたしはあなたの女じゃないんだから」

「なりたくないか？」

もう少しで、手にしていたカップの中身をぶっかけてやるところだった。

まだドアをたたいている。

「で、あたしのなにが問題なわけ？」

「体」

「からだあ!?」コーヒーがたっぷりこぼれた。「な、なによ。それじゃ、あたしの体を狙ってるっていうの？」

「うぬぼれは不幸の母。ちがうな。おまえを脅かして、おまえに体を提供させないようにするつもりなんだ」

「提供するって、いったい誰によ！」

「おれ」

「なっ、じょお——」

ドアのノックが激しくなった。

「うるさいわねっ！　誰よ！」あたしは見境がなくなっていた。

ノックの音がぴたりとやんだ。

「ぼ、ぼくだけど」少しして、申しわけなさそうな声がした。

あたしは立ちあがると、大股で玄関に向かった。ピープホールからドアの外をうかがう。目の前に卓矢の顔があった。しかられた子供みたいに情けない顔だ。ドアをあけてやると、嬉しそうな表情に変わっていた。

「卓矢なら、自分のアパートであたしの夢を見てるわ」腕組みして、あたしはドアに寄りかかった。

嬉しそうな顔がニタニタ笑いに歪んだ。ずいぶん下卑た卓矢になった。

あたしはふと目を落とした。

ジーンズの前があいて、大事なモノがこぼれでている。

「きゃっ！」さすがのあたしも不意をつかれた。両手で顔を覆ってのけぞった。うしろで、あいつが声をあげて笑うのが聞こえた。

あたしは顔から手を放し、拳を握りしめた。心臓がフル稼働している。耳は火がつきそうだ。今度こそあいつをぶん殴ってやる。そうかたく誓いながら、目の前の卓矢モドキの顔を睨みつけた。

「この——」

卓矢モドキの体が風船みたいに膨れあがったかと思うと、爆発してめちゃめちゃに飛び散った。

血と肉と骨が、シャワーのようにあたしに降りそそいだ。両腕でとっさに顔をかばったあたしは、よろめいて尻餅をついてしまった。

どれくらいじっとしてただろう。あたしはそっと腕を降ろした。血も、肉と骨のかけらも消え失せていた。急いで体を起こしてドアを閉め、6畳間に駆けこんだ。あいつは知らん顔している。

「…………」グラステーブルのカップを両手でつかみあげ、飲み残しを一気に喉に流しこんだ。

「幻覚だ。近所迷惑にもならない。ただ、力は強まっているな。あいつらは、人間の心の奥底に隠れているものをひっぱりだす。あれは、おまえの妄想の表れでもある」

「うそ」声がかすれていた。あたしは坐りこんで、テーブルにもたれかかった。

手のなかのカップを見おろす。「うそよ。じゃなに、あたしが心の奥底では、卓矢と寝たがってるとでもいいたいわけ？」

「おれに訊くなよ」

「人の心が感じとれるから、男の人とも深いつきあいができない。相手の欲望がわかってしまうから、卓矢とも距離を置いてしまう。そのくせほんとは経験したくてしょーがない、そういいたいんでしょ」

「お利口だ。精神科医になれる」

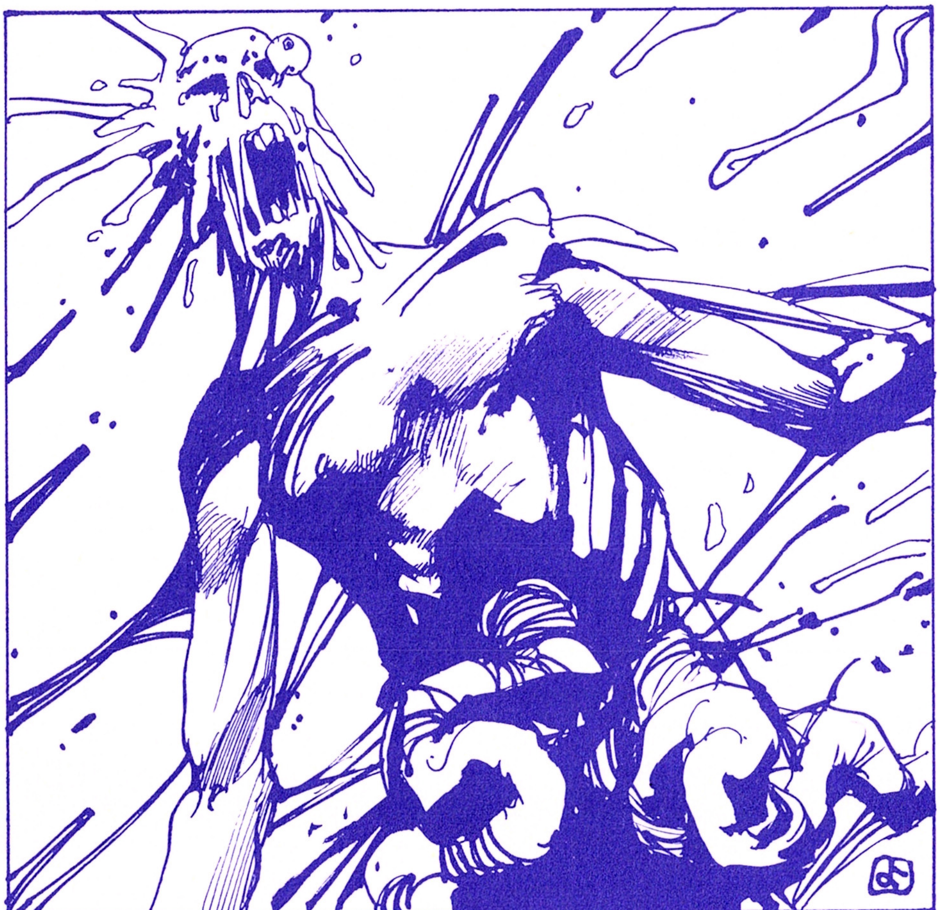
たっぷり30秒は、カップを見つめていた。消えてしまいたかった。修験者の血なんか引くもんじゃない。目をあげると、あいつはすずしい顔をしてた。

「ところでさっき、なんで笑ったの？」いつまでも形勢不利なのは、趣味じゃない。立ちなおりが早いのが、あたしのセールス・ポイントだ。

「笑ったっけ」

「人間の分際で、あさはかにも悪霊のお相手を務めようとしたのが、おかしかったの？」

悪霊前夜祭



カップを、たたきつけるようにテーブルに戻す。「ほんとに笑ったっけ？」

400年生きてきたやつには、かないそうもなかった。

「あたしの体がどうかと、いってたわよね」

あいつがボリボリ頭をかいた。

「おまえは門なんだ。その門をくぐらなければ、おれはこの世で本来の力を使えない。この部屋に結界を張って、やつらの侵入を防いでいるのがせいぜいだ。それもいつまでもつか。すべて、おまえしだいだ」

「殊勝なこというじゃない」気分がよくなった。やっぱり、修験者の血を引いててよかった。やつらがあたしをビビらせようとしてた理由は、これだったんだ。あたしがおりてしまえば、思う壺なわけだ。

「悪霊どもがどんどんパワーアップしてて、やりたい放題なのに、正義の味方は制約が大きくて気の毒ね」ざまあ見ろだわ。

「世の中とはそういうものだ」

ベッドの枕もとに、テディ・ベアの縫いぐるみがちょこんと坐っている。中学生のときに買ってもらった。あたしのお気に入りだ。

テディ・ベアの頭が一回転して、転げ落ちた。

笑い声やべちゃくちゃ喋る声が、部屋いっぱいに溢れた。

魚の腐ったような生ぐさい臭いが吹き抜けた。

「やだ、なにこれ！」

「結界の一部が破られた」あいつはまだ平然としている。

あたしの肩に手が載った。振り返ると、皺だらけの老婆が笑っていた。歯のない口がぱっくりあいて、真っ黒なものがその奥でうごめいている。

「いやあっ！」体をよじり、あたしは思いっきり両手を突きだした。

鈍い音を立てて、手首まで老婆の胸にめりこんだ。生温かくてぬるぬるした感触が両手を包みこむ。目をつぶって必死に引き抜こうとしたけど、皺だらけの手が両腕をつかんで放してくれない。

「やだってば！」両ひざを胸に引きつけ、めいっぱい蹴りあげてやった。

スカだった。勢いあまって、あたしは仰向けにひっくり返ってしまった。目をひらくと、老婆の姿はどこにもない。

「いやがらせにもほどがある」にやにやしながら、あいつはベッドから腰をあげようともしてない。

「なんとかしなさいよっ！」くやしいけど、あいつの足もとにすり寄った。

「どーして助けてくれないのよっ！　ただ坐ってへらへらしてるだけじゃない！　いくら実害がないからって――」あたしは立ちあがって、部屋のなかをいったりきたりしはじめた。

「このままでは、力がふるえない」

足を止めてあいつを見おろした。

あいつが顔をあげた。笑っていなかった。ちょっぴりマジな表情だ。

「わかったわよ。あたしの体が欲しいんでしょ。そうすれば、あなたはヒーローにへんしーんなんでしょ？　好きにしなさいよ、ほら」もうヤケクソだ。

あいつが立ちあがった。息がかかるほどすぐそばに、あいつの顔があった。かすかな匂いがした。なんの匂いかわからない。でも、ひどく懐かしい。小さいころ毎日のように走りまわった、家の近くの野原を思いだした。

あいつと目が遭った。ピーカン空みたいな瞳。

「知らないぞ」ぶっきらぼうだけど、声は優しくなってた。

「しょーがないでしょ。こうなったら、最後までつきあってあげる」あたしはうつむいた。やだ、なんでこんなおとなしい声しか出ないんだろ。

目をあげて、まっすぐあいつの目を見る。部屋のなかに静けさが戻っていた。やつらが、息をひそめて遠巻きにしているのがわかる。

悪霊前夜祭

やつらはしくじったのだ。見てらっしゃい、悪霊退治の始まりよ。

「いくぞ」

「どーぞっ」

あいつの顔が近づいてくる。キス？　まさか。あたしは目をつぶった。

とてつもないショックが、あたしの体を突き抜けた。全身の細胞がバラバラになったみたいだ。ほんの一瞬の出来事だった。

「終わったよ」うしろで声がした。

目をあけた。ふらふらする。背中合わせで立っているのに気がついた。あたしは、あいつの背中に体をあずけた。髪が頬にかかった。

「いよいよ、真打ちのお出ましね」けだるい声を出すんじゃないってば。

「期待していい」

「じゃあ、さっそくだけどお手並み拝見。外でちょろちょろしてるやつらを、あっさり退治してよ」

「雑魚は相手にしないことにしている」

あたしは体を離した。あいつはサッシ・ウインドに近づき、勢いよくカーテンを引いた。ガラスにふたりの姿が浮かんだ。

「どういうこと、それ」

「向こうの真打ちは、まだお出ましになってない」外の闇に目をやったまま、あいつがいった。なぜか、背中が大きく見える。

「えーっ、まだ出るのお!?」思わず裏声になってしまった。

「出る」

あいつはサッシをあけるとベランダに出た。冷たい空気が流れこむ。あたしはブルゾンをはおってあとに続いた。ベランダの手すりに並んで立つ。

静かだ。風もない。チミモーリョーどもも襲ってこない。夜の町が、黒いシルエットを見せているだけだった。

「本物がくる」

「え？」

「おれが力をつけたんで、やつら、たっぷり実害があるやつを連れてくる」

「今度は、幻覚なんかじゃないのね」

「セメントだ」

遠くでかすかに、猫が喉を鳴らすように音が聞こえた。夜空を見あげる。鉛色の雲の海が逆巻き、うねり、泡立っている。風もないのに。ただの雲じゃなかった。

あいつも夜空を見あげていた。あたしはその横顔を見つめた。

あいつがこっちを向いた。あたしはその視線をしっかり受けとめた。

「そういや、名前、知らなかった」

たしかにこの一週間、たがいの名前も訊かずに過ごしてきた。同棲してたにしちゃ、おかしな話だ。

「あたしは、玲香。あなたは？」

「リョウ。前にいた家の子がそう呼んでた」

「あたしは、なにをすればいいの？」

「お茶でも沸かして待っててくれ」

「お茶はないってばっ」相変わらずやな女だ。

リョウがさっと目をあげた。

「くる」

あたしはリョウの視線を追った。

雲海の一部に、ボオッと青白い光がさした。それは雲の波間を伝い、見る見る周囲に広がっていく。光はどんどん強くなり、下の町に降りそそぎはじめた。ベランダの手すりも青白く染まった。

いつのまにか、リョウの肘をつかんでいた。

青白い光の海が盛りあがった。盛りあがって砕け散り、奥から恐ろしく巨大な物体が現われた。ジャンボ・ジェットほどもあるそれは、青白い光に包まれながらじりじり降りてくる。

あたしの口が「あ」の字にひらいた。

巨大な右足だった。裸足の。

リョウの肘に、あたしの爪が食いこんだ。

指も５本そろってる。足の裏にはかたそうな皺が寄り、くるぶしにかけて太い血管が浮きあがっている。その上に毛むくじゃらのすねが見えた。

これが敵の真打ち。悪霊の親玉。あたしは声を忘れていた。

「ダイダラボッチだ」リョウがつぶやいた。「今のところは右足だけ、膝までのな。お次は左の足がくる。それから両の太股、腰、腹から胸、両腕、最後は首だ。全部そろったらこの町はおしまいだ。たたいておかないとな」

肘から、そっとあたしの手がはずされた。

「待ってよ」かすれ声だけど、出た。あたしは自分の手を見つめる。

「挨拶ぐらいしていきなさいよ」

いきなり両肩をつかまれて、引き寄せられた。顔をあげると顔があった。

「なっ」開きかけたあたしの口を、リョウの口がふさいだ。

「挨拶だ」

あたしを放してひょいと飛びあがり、リョウは手すりの上に立った。まっすぐ体を伸ばし、雲海を見あげる。巨大な右足が町に降り立とうとしていた。

「帰ってこれたら、ぶん殴っていい」

あたしが我に返ったときには、遅かった。赤い光がオーラのようにリョウを包んでいる。リョウの姿が光のなかに消えた。

赤い光は手すりから浮きあがり、あっというまに飛び去った。夜空に細い光のカーブを描いて雲海に吸いこまれていく。

あたしは手すりを握りしめた。リョウが立っていたところだ。

ダイダラボッチの足の動きが止まった。

悪霊退治が始まったのだ。

あの雲のなかでどんな戦いがくり広げられているのか、あたしにはわからない、でも、きっちり見届けるつもりだった。

「勝ちなさいよ」声に出したとたん、なにかが胸にこみあげてきた。

「勝って、ちゃんと戻ってきなさいよ。ぶん殴ってやるからね。だいたいなんだっての、あたしははじめてだったんだからねっ！　ひとの隙ついて卑怯じゃないっ！　こういうことには手続きってもんが――」

喉がつまってた。

バカの大足を睨みながら、あたしは心に決めた。あいつが戻ってきたら、ぜーったいこういってやる。

「あんたなんか、だいっキライだっ！」

やけに湿っぽいものが、あたしの頬を流れてた。

90年代のゲーム(ゲーム業界)を占う

タイレル辻

こんちは、最近かわうそと呼ばれてる辻です。さて、みなさん最近のゲームの質についてどう思われますか？　質っていうより、タイプっていった方がいいかな。みそさんじゃないけど、去年のソフトって「どっかでみたことがある」ようなものばっかりじゃなかったかね？　つまり、ファミコンやりだしたころの、オドロキと感動がなくなってきたと思われるんですよ。出た頃は、おお、なんてすごいんだ！　こんなことがウチでできるなんて！　こんな楽しいことができるのかっ！といった感動があったはずです。しかし、最近のゲームでそれを体験したでしょうか？実はこのことは去年の新年号でも書いたんです。つまり、ちいっとも状況は変わってきていないということなんですが、それがなぜだか最近わかってきたような気がするんです。前置きが長くなっちゃいましたが、今回はこのことについて書いてみようと思います。

まず、ハード面から考えてみましょう。確かに、ファミコンは時代遅れのマシンになってしまいました。それは誰でも知ってます。エンジンでさえハード的な驚きはまったくありませんし、MDでも同じことです。だけど、ソフト制作サイドから見て、あれがやりたかったのになあ、というのが少なくなってきたのも事実です。それに、古いからといってゲームが面白くなくなるわけじゃないんですよね。だからハードが古いというのが面白いゲームができない理由にはならないんです。

それでは次にソフト面を考えてみましょう。去年までは、私は斬新なアイディアを生み出す力が弱まってきてるんじゃないか？　と考えてたんです。しかし、それは違ってました。パソコン界を見ればよくわかります。特にアメリカのね。ダンジョンマスター、シムシティー、ポピュラス等、驚かされたゲームが数多くあります。このことは日本のソフトの中にも見られるので、面白いゲームのネタがないわけじゃあないんです。それどころかゴロゴロしているといってもいいぐらいなんですよ。

ではなぜ、ファミコンやエンジンに、斬新で、驚かされるようなソフトが出てこないんでしょう。それは、実はファミコン等の流通機構に問題があったからなんです。

例をとって説明しましょう。昔、名の通ったゲーム会社が、新しいジャンルのソフトを出そうとしました。しかし、問屋さんの反応はイマイチです。「子供には難しすぎるんじゃないの」「どうやったらいいかわからない」などといわれました。しかし、売りだしてみるとものの凄い反響があり、またたく間に売り切れていったのです。

これは、有名なドラクエの発売時の話です。ファミコンなどの、家庭用ゲーム機というのは、すべておもちゃ問屋ルートでさばかれています。逆にいうと、問屋が仕入れてくれなければソフトは売れません。だから、ゲームを作るメーカーは、問屋が買ってくれるゲームを作ることになります。

こうなるとどうなるでしょう。以前はファミコンなら何でも売れました。しかし、乱発時代に入ると、仕入れてもまったく売れないソフトがゴロゴロ出てきたのです。問屋さんだってゴハン食べなくちゃ生きていけませんので、売れセンのものしか仕入れなくなっていきます。具体的にいうと、IIもの（ソフトの知名度があるし、売れなきゃIIなんか作らない)、どっかの有名なキャラクターを使ったもの（知名度がある、マニアが買う)、パソコン、アーケードからの移植もの（知名度があるし、売れたかどうかもわかる)、といったようになってます。

逆のいい方をするなら、斬新で、新しいアイデアがつまってるものは、問屋さんがわからないから仕入れない→仕入れてくれなければ売れない→メーカーは赤字になるので、売れ線のものしか作らない、大ヒットかスカかのソフトより、そこそこ売れるソフトを作る、ということになってしまうのであります。

パソコンソフトは手軽に開発できるし、そんなにお金もかかりません。しかし、ファミコンなどはン千万もするようなＵＮＩＸマシンを買わされて、しかも原価先払いですから、リスクが非常に多くなってしまうわけです。エンジンでさえ、ソフト１本だすのに数千万かかるんですからねえ。

流通機構に携わる人やメーカーにだって生活があるのは知ってます。しかし、知られてるほとんどのゲームジャンルは成熟しました。だからメーカーは今後も、見たことあるけどとっても面白い、というソフトをいっぱい出してくれるはずです。去年まではそれでもよかったんです。だけど、やっぱり、おお、これはすごい！　と驚いてみたいし、回りのことが分からなくなるぐらい夢中になってみたいんですよ。というわけで、キミのアイディア、ひいては90年代のソフトが面白くなるかどうかは、すべて流通機構とメーカーが、それを我々の前に出す気があるか、ということにかかってるのです。さて、この状況をキミはどう考えるでしょうか…？

90年代のファンタジーはかくあるべし

ペニー松山

1980年代が終わってしまった。

でも、21世紀まであと10年しかないとか、世紀末だとかいう実感は今ひとつ沸いてこない。大体去年の大晦日と今年の元日にどれだけの差があるというのだ。

そうはいってもこの90年代という奴は、これから数年の間にじわり、じわりとボディーブローのように効いてくるのだろう。香港の人々も1997年の中国への返還に向けてそろそろ落ち着かなげになってきたし、天安門事件以降はますますその傾向が顕著だ。やはり人間というのは時間がさし迫るか、もしくは象徴的な大事件でも起こらない限り、変化というものに鈍感なのかも知れない。

そういえば、小説――いや、文章、もしくはあえて活字といったほうが適切かも知れないが、これは不変のようでいてなかなかに変化が激しいものだ。特に活字以外のメディアが爆発的な発展を遂げた近年では、活字がそれらから受けた影響は計り知れないだろう。

例えば、テレビのネットワークの充実によって、情報はほぼタイムラグなしに全国津々浦々に広がっていく。80年代最後の流行り言葉セクシャルハラスメントなどは、意味が伝わるよりも早く日本中に溢れかえってしまった。これほど急激に流行ってしまうと今年はもう恥ずかしくて使えなくなりそうだけど、とりあえず今ならこの言葉は『日本語』として活字にしても異和感はないのだ。

小説という観点から捉えるなら、他メディアによってもたらされた変化が最も著しいのはやはりファンタジーの分野だろう。

ここ数年、少年向け文庫シリーズや新書サイズの本に、半ば異常といってもいいほどファンタジー――それもトールキンの『指輪物語』的な、またはアーサー王伝説に語られるような剣と魔法の支配する世界を題材とした国産のファンタジー小説が数多く登場した。むしろ現在ではファンタジーを総括するＳＦというジャンルの中で（サイエンスフィクションではなく、空想小説という意味で）主流と呼べるほどにだ。

そして驚くべきことに、70年代までには国産の中世ファンタジーは、童話を別にしてほとんど存在していなかった。これだけ隆盛を誇っているジャンルが、実はこの10年の間に誕生し、一息に成長してしまったものなのだ。それはつまり、80年代に入って急激に、日本にファンタジーを生み出し、受け容れる土壌が整ってきたということになる。

そしてその要因に、ビデオと、ファミコンを含む家庭用コンピューターというふたつのメディアの力があったと僕は思うのだ。

80年代、ビデオの普及は凄まじいものがあった。それに伴うビデオソフトのレンタルショップも、いつの間にやら販売元のお墨付をもらうようになってそれこそ過当競争じゃないかと心配したくなるくらい増えた。ソフトのほうも、今では信じられないほどマイナーな映画までがあらかた発売されている。

おかげで以前は見たくてもどこかの名画座でかかるのを待つか、テレビ局が放映してくれるまで我慢しなくては見ることのできなかった映像を、いつでも自分の家で観賞できるようになった。その中には、『ドラゴンスレイヤー』や『エクスカリバー』その他の、日本人には欠けていた中世世界の舞台のイメージを視覚からフォローしてくれる作品も多数あったと思うのだ。

次に、これは極めて一部のパソコンユーザーにのみながら、アメリカのゲームに影響された――悪くいえばパクリだけど――ファンタジーＲＰＧが続々と登場した。この時期のパソコン人口ではまだ一大メディアと呼べるほどではなく、直接的にファンタジーの土壌を開拓したとはいえないけれど、それは数年後にとてつもないものを生み出す火種となったことは確かだ。

つまり、ドラゴンクエストをだ。

他にも様々な要因はあっただろうが、古くからパソコンに親しんできた堀井雄二・中村光一の両氏が創り出したドラクエは、すでに一大メディアとなっていたファミコンという舞台を得て、天下無双の勇者と美しい姫君、凶暴な竜と邪悪な魔法使いの凄む中世世界のイメージを一気にメジャーなものに引き上げたのだ。

しかし、それでもまだ、日本にとってのファンタジーは借り物に近い。というのは、逆に中世魔法世界的イメージに縛られて、幻想小説としての自由度に欠ける――即ち未消化気味の印象が拭い切れないからだ。

もっと幅広いファンタジー。日本や中国が舞台だっていい。現代が舞台だっていい。そういったものが続々と生み出され、拒否されることなく受け容れられていくのが、90年代の国産ファンタジーのあるべき姿だと僕は思っている。

剣と魔法の世界で、『魔法の国ザンス』のような駄洒落を日本語で連発しても、異和感なく受け容れられるようになればいいなあと思う、平成２年の今日この頃でありました。

90年代のお笑いはグループの時代だ

赤松直人

あけましておめでとうございます。

きっと、この本を読んでいる頃は、このあいさつにはウンザリしていることと思いますが、とりあえず新年一発目の必本ということなので、ごかんべんを。

さて、正月と言えばお笑い番組である。なぜかといわれてもしょうがないのだが、とにかく正月は、テレビをつければ、必ずどこかのチャンネルでお笑い番組にお目にかかれる。とくに、正月くらいにしか見られないような芸人が出ていたりすると、それだけでオメデタイ気分になってしまうから不思議である。「おめでとうございま～す」なんて、染之助・染太郎師匠が出てきた日にゃ、正月気分も盛り上がろうってもんだ。

まぁ、笑う門には福来たるってことなんだろうけど、笑ってるだけで幸せになれるなら、ウチの事務所なんかとっくに大会社である。年中バカ話をして笑い転げてるオイラと黒須なんか、三国一の幸せ者になっていたっておかしくはない。

それにしても、お笑いのネタを考えることはムズカシイ。この原稿を頼まれたときにも、

「3行で1回は笑わせろよ」

なんてことを井上編集長に言われたのだが、そんなことはとてもじゃないけどできやしない。自分の才能の無さをつくづく実感してしまう。

まぁ、この原稿を書いているのがまだ12月中なわけで、鬼を笑かしただけでも、しめたものかもしれない。

これじゃあ当分、ＦＮＮでえらそうなことは言えないな、トホホ…。

そもそも、何でオイラがここの原稿を書いているのかというと、たぶんＦＮＮをやっているせいだ。他に深い理由はないと思う。

確かに、オイラは小学生の頃、「大正テレビ寄席」を毎週見ていたし、高校の頃は落研に入ってもいた。「ゲバゲバ90分」や「空飛ぶモンティパイソン」なんかは、今だに大好きな番組である。

なんだ、よく考えたらお似合いじゃないか、ウン。

というわけで、'90年代のお笑いである。

「THE MANZAI」に始まり、「ひょうきん族」とともに歩み、「とんねるず」で幕を閉じた'80年代。はたして、この後に続くものは何なのだろうか。

まず、お笑い10年周期説というのがある。お笑いの演じ手が、単数から複数、複数から単数へと、10年周期で移り変わっているというのである。

もともと、単数であった演じ手は、'60年代に「クレージーキャッツ」によって複数化した。その後、「ドリフターズ」や「コント55号」を経て、「THE MANZAI」に至る間に除々に単数へと向かい、「たけし」「さんま」「タモリ」の3人によって、再び個人の時代へと突入したのだ。

そして'80年代末、「とんねるず」や「ウッチャン・ナンチャン」、「ダウンタウン」の台頭によって、時代は再び複数化への道を歩み始めたと言える。

つまり'90年代のお笑いの主流は、グループによるコミックショー形式になるのではないだろうか。

どちらかというと、解散が噂され、個人に向かおうとする「とんねるず」よりは、「夢で逢いましょう」のラインが強そうだ。個人的には「とんねるず」が大好きだから、もっと頑張って欲しいのだが…。

ウ～ム、あんまりムズカシイことを言ったので、頭が痛くなってしまった。

閑話休題。

お笑いの流れは、音楽の流れに似ている部分がある。

ということは、そのうち再結成ブームが起こったり、素人のお笑いブームが起こったりするかもしれない。

そういえば最近、若手のお笑いは、演じるではなくプレイだし、ショーではなくライブになってきている。

はたして、「イカ天」に代わって「出て来いお笑いくん」が陽の目を見る日が、やがて訪れるだろう。か？

ホコ天が、素人のお笑いくんに埋めつくされる日も近いかもしれない。

お後がよろしいようで。

90年代、「おたく」は世界を救うか？

成沢大輔

去年の11月に発売した「おたくの本」にゲームマニアのことを書いたら、すっかりおたく評論家にされてしまった。おかげでおたく達のことをじっくり考えることができて有意義、かどうかはよく分からないが、まあ、間違いなく彼らが90年代の日本のキーポイントを握る存在であると思われることが判明したのである。

そもそも、「おたく」とは何なのか。

週刊読売の'89年9月10日号によると、「アニメやパソコン、ビデオなどに没頭し、同好の仲間でも距離をとり、相手を名前で呼ばずに『おたく』と呼ぶ少年たちのこと。人間本来のコミュニケーションが苦手で、自分の世界に閉じこもりやすいと指摘されている」のだそうだ。もっとも最近では、ちょっとマニアックに趣味に走っていたり、ゲーム界ではゲームの内容が複雑だったり、難しかったりすると「おたくっぽい」とか、「オタッキー」などの形容詞的に使ってしまうこともある。いわゆる言葉の一人歩きってヤツだな。

ただ、これらの判断基準はすべてこれまでの社会が持ち続けてきた価値感によってのみ支配されているんだよね。つまり、生活する上で趣味は必要なことではあるが、その世界にのめり込みすぎるのは薄気味悪いということだ。一般社会人として生きていくためには嫌なことも我慢しなきゃならないし、自分の世界に閉じこもっている暇はないのだ！

これって、実は恐怖感とやっかみの表れに過ぎないんじゃないか？　自分と方向性がまったく違う価値観に従って純粋に打ちこんでいる姿には、自分の存在理由を脅かされるのではないかと恐怖し、それとは逆に打ちこめるものを持っていることに対しての嫉妬。そのような感情が強いのだと思う。

となると「おたく」に正体はあるのか、という気がしてくる。実は巷間でいわれているような「おたく」は存在しないのではないかとさえ考えている。

「おたく」と一般人（便宜上こういうことにする）の差は、社会に流れている情報をかみ砕くための価値観の違いに過ぎない。肉が好きな人が肉を食べる時、よくかんで味わおうとするよね。逆に肉が嫌いな人は、見るのもイヤだろうし、おいしそうに肉を食べる人を「なんであんなの食べられるんだろう。オレはヤだな」というように思う。そして、おいしいからといって肉ばかり食べているうちに偏食で太ってしまった姿。そんなところだろう。ただし、本当に肉しか食べないのかというと、決してそんなことはなくて、ちゃんと野菜を食べていたり、魚の加工品のカマボコを食べてある程度のバランスを取っている。このくらいのことは一般人だけをみたってよくあることだし、一般人の方がよっぽど偏食が激しかったりすることもある。そういった一般人が「「おたく」と呼ばれないのは、単に社会の中で多数いるからだし、サブカルチャーのことでないからに過ぎないからだ。

で、ここで考えられるのはただ一つ。今の日本の状況が続く限り、一般人いうところの社会そのものが生活と遊離してサブカルチャー化していくんじゃないかということだ。もうそうなっているのかも知れない。

なんだか話がカタくなっちゃったけど、いいたいことは要するに、「おたく」達のやっている一見無意味なことと、一般人達がやっている社会生活ってヤツは全く同じ次元にあるんじゃないかってこと。例えばコミケットでロリコン物のH同人誌を売るのと、ありもしない600兆円という額の株式を巡るお金の争奪戦とどこに違いがあるというのだ？

そのことを「おたく」達は一般人に気づかせたからこそ一般人の「おたく」狩りが始まったのだろうし、だからといって「おたく」向けの商売で潤う一般人がいる以上、全滅させることは不可能だ。むしろ火に油を注いだように「おたく」はもっと拡大する。

でも、そんな世の中はきっと面白いんじゃないかと思う。従来の秩序と価値観の体系が崩れ、みんなてんでバラバラの方向の物を追い求める。いつまでたっても「流行」という現象はなくならないだろうが、いったい何が流行るのか誰にも分からないし、作り出すこともできない。いい忘れていたが、当然ながら最低限のレベルでも食べていくのにもあまり困らない現状が続くという前提の元での話である。そしてますます高度情報網が整備されていくという条件もある。

その結果がどうなるかなんて想像つかないが、2、3考えられるのは出生率の大きな低下、環境破壊などだが、きっとそれらの問題を解決する「おたく」が出現して、異能ぶりを発揮し、とてつもない方法で新たな道を切り開いてしまうかも知れない。ここまで話が飛躍するとＳＦになるが、なあに、世の中なんてそんなもんよ。

という訳で、自分は「おたく」じゃないと思っているみなさん、自分の中にある「おたく」性に早く気づいて、その部分をかわいがってあげましょ。90年代はそうした方が楽しく生きられるのだから。

GAME SOFT REFILL

永久保存版 リフィルのデータはトクをする

情報の善し悪しは、その表現方法によることが多い。いかに見やすいか、いかに使いやすいかが、読者が必要とする情報を、より良い形で伝えられるコツなのだ！　もちろん、ゲームソフトリフィルは、その点を徹底している。だから、ゲーム業界をより深く知りたいなら、このコーナーを読むのが一番。


小公子セディ

この事から『夢工場』は、実質的な『スーパーマリオ３』だといった見方をするゲームフリークも多い。たとえば、トリッキーなステージ構成や、ゲーム全体の流れ、一風変わった攻撃方法などは、たしかに『スーパーマリオ』の流れを汲んでいると言ってもいいだろう。

●ディスクシステムの拡販

また、このソフト製作のもうひとつの目的には、ディスクシステムの販売台数拡大という命題があった。そのため、任天堂サイドとしても、ファミコンの看板ゲームでもある『マリオ』の開発チームを、スタッフとして起用したのだろう。ゲームシステムや内容などについても、十分すぎるほど研究し、不備がないよう練り直した上で完成させたことと思われる。

国内版では中ぐらいのヒットとなったこの作品は、キャラクターなどのリファインを受け、NES版の『マリオ２（SUPER MARIO Bros. 2）』として、NOA（ニンテンドー・オブ・アメリカ）から販売された。アメリカでの評価はかなり高いものとなり、爆発的なヒットを記録している。

●『小公子セディ』での苦戦

フジテレビブランドとしての第２作は、『夢工場～』から約１年半後、自局で放映していた学童向けアニメ番組『小公子セディ』の主人公とその世界をモチーフに、アドベンチャーゲーム化して発売。ところが、この作品はフジテレビ側が思っていたほどの力を発揮できず、販売面においても苦戦を強いられた。

そのためか、それ以降はゲームソフトの発売を控えているそうだ。しかし、ゲームソフト製作から撤退するというわけではなく、最近では小学生を中心に人気が高まっている、ゲームボーイ用のソフト製作や、ファミコン用ソフトにおいても新しい企画を暖めているという。


小公子セディ

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
D	ACG	夢工場ドキドキパニック	'87. 7.10	￥2980	フジテレビのイベント タイアップソフト
C	AVG	小公子セディ	'88.12.24	￥5900	お母さんを捜すのが目的。ふん囲気重視

ビデオシステム

株式会社ビデオシステム



〒604 京都府京都市中京区河原町二条上る上清水町358－１
設　立　1984年12月26日
資本金　1000万円
代表者　古川晃司
社員数　40名

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

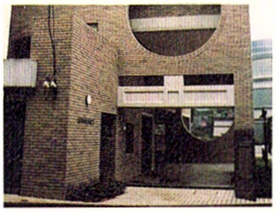
家庭用ＴＶゲームソフトはまだ１本しか出してないが、アーケード版では麻雀ゲームをメインに、何種類か発表している。


わいわい麻雀

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
Hu	BDG	わいわい麻雀	'89. 6.19	￥5800	アイテムを使うことができる麻雀ゲーム

ヒューマン

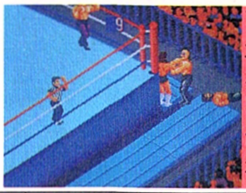
ヒューマン株式会社



〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-35-14 吉祥寺七井ビル
問合せ先　テレフォンサービス 0422-20-0144
設　立　1983年５月
資 本 金　1000万円
代 表 者　鈴木長四郎
社 員 数　30名

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

ＰＣエンジン参入以前は、ファミコン用ソフトの製作などを行っていたソフトハウス。90年春にＰＣ第３作目を発売予定。


ファイヤープロレスリング

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
Hu	SPG	ファイヤープロレスリングコンビネーションタッグ	'89. 6.22	￥6300	16人のレスラーが登場するプロレスゲーム
Hu	ACG	F１トリプルバトル	'89.12.23	￥6300	画面３分割で同時プレイ。本格F１レース

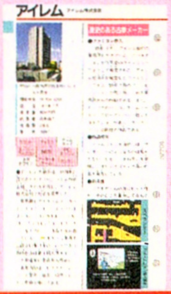
❶REFILE 上部 活用法

各ページの上部では、ゲームソフトに関した情報を中心に取り上げます。ゲーム業界全体というより、あなたが手にするゲームについての話題です。内容は、本誌ゲーマーが、じっくりプレイし、マニアックに解説しています。ソフト購入時などに役立てて下さい。



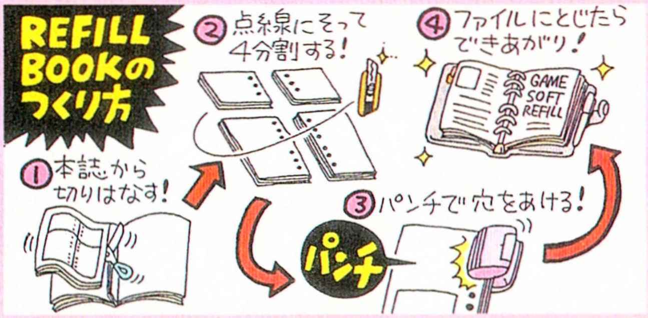
❷REFILE 下部 活用法

ソフトメーカーを軸とし、ゲームを取り巻くすべての情報を簡潔にまとめました。必要なデータは「あいうえお順」のインデックスですぐ引き出すことができます。掲載する話題は常にその時点の最新情報ですが、さらに新しい情報を追補版として補充してゆきます。



●REFILE上部、下部の作り方

まず、本誌から切り離します。カッターと定規、又は、はさみを使い、各ページを下図のように4分割します。カッティングの方法はイラストを見てください。切り離したら、それぞれ両面にセロテープを貼り、パンチで穴を開けます。最後にページ数を合わせ、ファイルに入れて完成。



フェイス 株式会社フェイス



〒164 東京都中野区弥生町
1−9−8

問合せ先	03−372−8742
設　立	1980年10月6日
資本金	2000万円
代表者	金谷龍神
社員数	24名

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	**PCエンジン**
メガドライブ	**アーケードゲーム**	パソコン

中心業務はアーケードゲームの基板販売。他にも輸入雑貨の販売、パターゴルフ場の経営なども行っている。PCエンジンのサードパーティ参入は89年3月ながら、すでに3本のオリジナルソフトを製作している。

オリジナリティ重視

89年の3月に、はにわを主人公にしたシューティングゲーム『はにい・いんざ・すかい』でデビューしてから、1年の間に3本のオリジナルソフトを発売。しかも、その3本の中に、家庭用ゲーム機のソフトでは初の、脱衣(?)麻雀も含まれる。

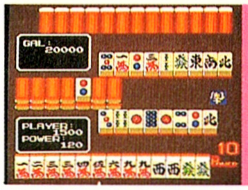
とにかく、他のメーカーとは違ったカラーを出したいということで、移植はほとんど考えず、常にオリジナルの企画を進行させている。90年も、PCエンジン用の新作アクションゲーム2本がスタンバイ中。今後はPCエンジン用ソフトの開発を中心にしながら、ファミコンソフトへの参入も検討中とのことだ。



サイバークロス



はにい・いんざ・すかい



麻雀学園 東間宗四郎登場

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
Hu	STG	はにい・いんざ・すかい	'89. 3. 1	¥5200	はにわが主人公。不思議な雰囲気いっぱい
Hu	ACG	サイバークロス	'89. 6.23	¥6300	変身ヒーローが大活躍するオリジナル作
Hu	ETC	麻雀学園 東間宗四郎登場	'89.11.24	¥7980	家庭用ゲームソフト初の"公認脱衣麻雀"

HIPPON HIPPON

フジテレビ 株式会社フジテレビ



〒162 東京都新宿区河田町
3−1

問合せ先	03−353−1111㈹
設　立	1957年11月28日
資本金	22億8000万円
代表者	鹿内宏明
社員数	1200名

カセット	**ディスク**	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

8チャンネルでおなじみのフジテレビ。テレビ放送はもとより、各種のイベント、商品開発、販売など、その業務内容は多種多様。単なるマスメディアから、一種の総合企業へと変身をとげた。ゲームソフトの担当していたのは、フジテレビ事業局の商品開発部。現在はMD事業部が担当している。

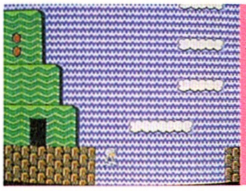
任天堂と共同開発

フジテレビのブランドで発売されたファミコンソフトは、現在までにディスクソフトで1本、カセットで1本の計2本が出ている。まずはそのうちのひとつである『夢工場ドキドキパニック』について紹介しておこう。

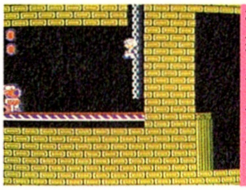
フジテレビ・サンケイ新聞・ニッポン放送が中心となる、フジサンケイグループが、若者の夢、若さ、希望をテーマに企画した一大イベント「夢工場」の開催にともない、ひとつの記念事業として、任天堂へゲームソフト製作の企画を持ちかけたのが、86年3月のことだった。それから半年後の86年9月、任天堂とフジテレビが共同でゲームソフトを開発する、というニュースが報道された。いよいよ、一大イベントとタイアップしてのソフト製作の始まりだ。

●『マリオ』開発スタッフ参加

ゲームの製作は、『スーパーマリオ』シリーズの製作に関わった、任天堂のスタッフをそのまま起用することに決定した。



夢工場ドキドキパニック



夢工場ドキドキパニック

実売価格リスト 1989年12月下旬版

最新の売れすじソフトたち。キミもほしいソフトが何本かあるだろう。だったら定価で買うのはもったいない。こんなに安く買える店もあるのだ！

	タイトル	定価	実売価格	平均
1	テトリス	4900円	3680～3900円	3790円
2	SDガンダム2	6800円	4560～5700円	5130円
3	スクウェアのトムソーヤ	6500円	4550～5520円	5035円
4	北斗の拳3	6200円	4560～5270円	4915円
5	ドラゴンボール3	6800円	4760～6120円	5440円
6	ツインビー3	5500円	3850～4950円	4400円
7	ファミスタ'89	4900円	1980～3090円	2535円
8	ウルティマ～聖者への道	5900円	4130～5220円	4675円
9	コズミックイプシロン	6500円	4550～5850円	5200円
10	メジャーリーグ	6000円	4200～5200円	4700円

※東京都内有名ディスカウント店8店舗を本誌調べ／価格は税抜き

安売ソフトベスト10 1989年12月下旬版

発売当時、買うことのできなかったソフトを改めて買いたいあなた。信じられない値段の差で、思わず買い集めそう。今年発売で価格の安い順に紹介。

	タイトル	定価	実売価格	%Off
1	ドラゴンバスターII	5200円	1200円	−77%
2	ドラゴンスピリット	5200円	1600円	−69%
3	ファミコンジャンプ	6500円	1900円	−71%
4	クインティ	4900円	1900円	−61%
5	スプラッターハウス	4900円	1970円	−60%
6	必殺！道場破り	6500円	1980円	−69%
7	全米プロバスケット	5800円	1980円	−66%
8	ファミスタ'89	4900円	1980円	−60%
9	サンダーバード	5500円	2100円	−62%
10	超人ウルトラベースボール	6500円	2560円	−61%

※東京都内有名ディスカウント店8店舗を本誌調べ／価格は税抜き

ポニーキャニオン 株式会社ポニーキャニオン



〒102 東京都千代田区九段北3-3-5
㈱ポニーキャニオン ポニカ事業部

問合せ先 03-221-3161
設　　立 1966年10月1日
資 本 金 2億円
代 表 者 石田達郎
社 員 数 300名

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

昭和41年、ラジオ局のニッポン放送がミュージックテープ事業を行うために設立した、㈱ニッポン放送サービスが現在のポニーキャニオンの前身である。

その後、㈱ポニーと社名を変更。ビデオソフトの開発や、音楽業界として初めてパソコンソフトの企画制作にも参画し、映像文化のリーダー的な企業へと発展していった。

この㈱ポニーと、『およげ、たいやきくん』などのヒット曲を次々に発表した㈱キャニオンレコードがドッキングし、今の㈱ポニーキャニオンとなったのである。

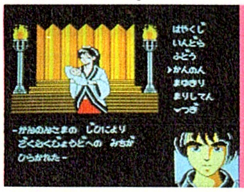
映画、ゲームなどのあらゆるメディアを連動させた『孔雀王』ブームや、昭和63年度のレコード大賞(光GENJI『パラダイス銀河』)などは記憶に新しい。

約100社からなるＦＣＧ(フジサンケイ・コミュニケーション・グループ）の一員として、多彩なメディアを通して"話題"を提供。このあたりが、ほかのゲームメーカーやレコード会社と違う大きな強みとなっている。

また、昭和63年には、ゲームミュージックという新しい分野も切り開き、サイトロン・レーベルを発足。ゲームの世界をさらに広げることに成功した。



光GENJIローラーパニック



孔雀王



霊幻道士

ヘクト 株式会社ヘクト



〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷5-17-18
オリエンタル千駄ヶ谷1003

問合せ先 03-352-4661
設　　立 1988年2月
資 本 金 1000万円
代 表 者 関雅行
社 員 数 7名
年　　商 3億6000万円

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

●ヘクト設立まで

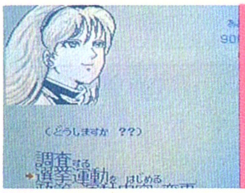
ファミコン界では比較的最近登場したという感覚だ。実際に設立されたのも2年前、と若い。社長はもともとジャレコの社員。ジャレコの大企業化にともなう自由度の縮少から、プログラマーとともに設立。ちなみにヘクトとはラテン語で"10^2"の意味。

●ソフトについて

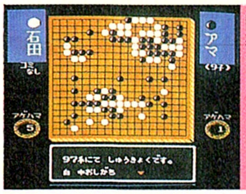
ソフトの傾向は「大人向け」。思考型SLGをメインに開発している。それも、ただのSLGではなく、今までになかった新趣向のものばかりだ。子供主体のファミコン業界に、新しい風を吹かそうと精力的に取り組んでいる。「今後も年4、5本のペースで開発していきたい」とハイペースを宣言、意欲を見せている。



エモやんの10倍プロ野球



アメリカ大統領選挙



囲碁指南

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	SLG	将軍	'88. 5.27	￥5800	様々な職業からひとり選び将軍を目指す
C	SLG	アメリカ大統領選挙	'88.10.28	￥9800	アメリカ大統領になるための票獲得作戦
C	SLG	株式道場	'89. 5. 2	￥9800	株式名人の門下に入って株の修業をする
C	BDG	囲碁指南	'89. 7.14	￥5800	名勝負が記録してある囲碁教習ソフト
C	SLG	エモやんの10倍プロ野球	'89.12.19	￥9700	江本孟紀監修の野球シミュレーション
C	BDG	囲碁名鑑	'90. 1.26	￥9680	囲碁指南の続編。新しいデータになった
C	PZG	キャデラック	'90. 2. 2	￥4900	トランプを使用したアクションパズル

HIPPONヒットチャートベスト10

1988年12月上旬

	タイトル
1	がんばれゴエモン2
2	ファミリースタジアム'88
3	ロックマン2
4	スーパーマリオBros.3
5	桃太郎電鉄
6	ファイナルファンタジーII
7	グラディウスII
8	ベストプレープロ野球
9	忍者龍剣伝
10	究極ハリキリスタジアム'88

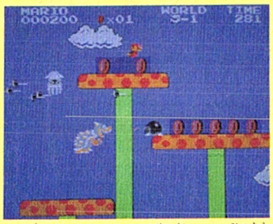
1987年12月上旬

	タイトル
1	F1レース
2	マイクタイソン・パンチアウト!!
3	SDガンダム
4	ファザナドゥ
5	ルパン三世
6	サイドポケット
7	聖闘士星矢
8	谷川浩司の将棋指南II
9	覇者の封印
10	時空勇伝デビアス

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

スーパーマリオブラザーズ　任天堂

マリオあってこそのファミコンブーム

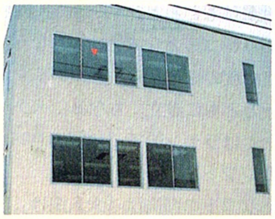


今さらグダグダ説明する必要のないゲームなのだ。マリオの面白さは貴方自身が一番良く知っているでしょう? FCソフトの代名詞だし、映画やフリかけにもなった程だもんね。

私はこのソフト、発売日に買いました。だけど、そんなに期待してなくて、私自身マリオの登場するゲームが好きで買ったのだ。だがしかし! このゲームは想像をはるかに上回っていた。遊んでて、とにかく先の面が見たい! 水中面ってどんな感じだろうって具合でワクワクしっ放し! いきなりツル草が出て仰天した事もあったなあ。

そして、高校受験目前に徹夜で遊ぶ私がいた。　(HK)

ボーステック　ボーステック株式会社



〒158 東京都世田谷区用賀2-18-8
問合せ先　03-708-4711
設　　立　1984年2月
代 表 者　八巻龍一
社 員 数　約25名

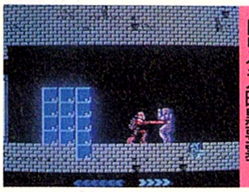
カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

パソコン用ソフトウェアの製作会社として、84年に設立。会社設立と同時に、ゲームソフトのプログラム・コンテストをおこない、その入賞作品を商品化して、会社がスタートした。当初発売された作品は「妖怪探偵ちまちま」「チョビン」「エギー」というものだった。どれも、コンセプトが新しくセンスの良い作品だ。こうしてコンテスト入賞作家たちが作り出すゲームを中心に製作、販売し、現在にいたっている。

●ファミコンへの参入

87年の「レリクス暗黒要塞」をディスクにおさめて発売。人間の動きを追求したゲームで、同社で作られたパソコン版からの移植である。その後「トップルジップ」などを発売し、チョロQタイプのおもちゃを付けたり、ソフト以外にも遊び心を大切にしているメーカーである。


トップルジップ


レリクス暗黒要塞


大戦略

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
D	ACG	レリクス暗黒要塞	'87. 4.10	¥4200	5つのアイテムを見つけ、女の子を救助
D	STG	トップルジップ	'87.10. 9	¥4200	たてスクロール型の飛行レースゲーム
D	RPG	アスピック	'88. 3.31	¥3300	パソコンから移植。魔蛇王から姫を救う
C	AVG	めぞん一刻	'88. 7.27	¥5900	人気マンガのファミコナイズ恋愛ゲーム
C	SLG	大戦略	'88.10.11	¥5900	全30面を14種類の兵器ユニットで戦う

ホット・ビィ　株式会社　ホット・ビィ



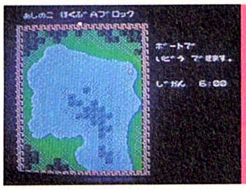
〒162 東京都新宿区新小川町6-29　朝倉ビル6F
問合せ先　03-5261-3900
設　　立　1983年7月
資 本 金　2000万円
代 表 者　高橋輝隆
社 員 数　23名
年　　商　6億9800万円

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

母体となったのは、ファースト・ファーマーズという広告代理店のパソコンソフトウェア企画部門。ゲームソフトの企画・製作を中心業務に、株式会社ホット・ビィとして独立。現在はビジネスソフト開発も行っている。アメリカ・韓国に支社あり。

●ファミコンへの参入

ファミコンは、87年2月に発売された「ザ・ブラックバス」から始まる。この作品は今までにないタイプのシミュレーションで、当時かなりの注目をあびた。その後、発売された「武田信玄」も、初心者にとてもわかりやすい内容で、ザ・ブラックバス同様、それまでにあったシミュレーションゲームのイメージを一掃した作品になった。これらの作品は、ホット・ビィの強い個性を作りあげ、それまで少なかったシミュレーションファンを多く作るものとなった。


ザ・ブラックバス


星をみるひと


武田信玄

タイプ	ジャンル	ザタイトル	発売日	価格	5つの　コメント
C	SLG	ザ・ブラックバス	'87. 2. 6	¥5300	5つの湖を回りバス釣り大会に優勝する
C	RPG	星をみるひと	'87.10.27	¥5300	エスパー4人組がコンピュータと戦う
C	SLG	武田信玄	'88. 3.28	¥5800	上杉、織田などを倒して信州の統一をする
C	SLG	ザ・ブラックバスII	'88.10.18	¥5800	18種類のルアーを使い釣った重量を競う
C	SLG	武田信玄II	'89. 8.23	¥6800	シリーズ第2段。グラフィックが向上した

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

ゼルダの伝説　任天堂

ディスクゲーム最強最後のゲームだ



このゲームをプレイするまで、オイラはファミコンをやったことも、やろうとも思わなかった。ところが、友だちがゼルダをプレイしてるのを見て、なんとなく体がムズムズ。コントローラーをひったくり、夜が明けるまで夢中になってプレイしてしまったのだ。次の日に、ファミコン本体とディスクシステムを買いに行ったのはいうまでもない。ファミコンをやったこともない人間が、そばで見てるだけでやりたくなる、ゼルダとはそんな麻薬のようなゲームだったんだよね。ま、オイラにしてみれば、この業界に入るきっかけとなった、記念？　すべきゲームだったワケだ。（KS）

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

バレーボール　任天堂

腰の動きで有名な傑作スポーツゲーム



スポーツシリーズと言ったら、真っ先に思い浮かべるのはファミスタやファミテニだろう。だけど、元祖の任天堂スポーツものを忘れてもらっちゃ困る！　その中でも「バレーボール」は、操作性の良さと完成度の高さでかなり楽しませてもらった。ブロックや時間差なども思いのまま！　矢のようなアタックがキマった時の気持ち良さは、本物のバレーボールに決して劣らない程なのだ！　もちろん、コンピュータとやるより人間と対戦した方が数倍面白いぞ。

だけど、男子のキャラが角刈りのにーちゃんってのはヤダなあ。広告の女の子の絵がカワイイからイイけどね。（HK）

マイクロキャビン　株式会社マイクロキャビン



〒510 三重県四日市市安島2-19-12
問合せ先 0593-51-6482
設　立 1982年11月26日
資本金 1000万円
代表者 大矢知直登
社員数 20名
年　商 3億9000万円

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

中堅パソコンソフトメーカー。小学館プロダクションと業務提携のキャラクターゲームも開発。


めぞん一刻

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
Hu	AVG	めぞん一刻	'89. 8. 4	￥5900	人気まんがのパソコンゲームから移植
R	SLG	スーパー大戦略PCエンジン	'90. 1	￥5900	パソコンウォーシミュレーションを移植

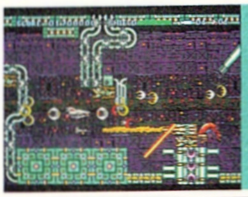
マイクロネット　株式会社マイクロネット



〒064 札幌市中央区南10条西15丁目 ムラカミビル3F
問合せ先 011-561-1370
設　立 1982年10月
代表者 村上晶彦
社員数 14名
年　商 2億円

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

コンピュータのハード・ソフト開発メーカー。メガドライブで活躍中だが、将来はスーパーファミコンにも参入予定だ。


カース

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
M	STG	カース	'89.12.23	￥6800	横スクロール。武器はショットとボム

●ゲームソフトへの参入

昭和57年、音楽産業として初めて、パソコン用ソフトに進出したポニーキャニオンは、“PON-YCA”ブランドで数々のゲームソフトを発表している。

ファミコン参入は、昭和60年11月に発売された『おにゃんこTOWN』から。その翌年には、シューティングゲームの名作と言われる、コンパイル社製作の『ザナック』を発表した。

その後、昭和62年10月には、パソコン版で大ヒットを記録した『ウルティマ』をファミコンに移植。こちらでも成功を収めている。なお、この作品は、アメリカのオリジン社の製作である。

ポニーキャニオンは、このほかにも、アメリカのSSI社やTSR社とも契約を交わしており、『アドバンストダンジョンズ&ドラゴンズ』を始め、今後も海外の作品をファミコンに移植していくだろうと思われる。

また、ユーザーのためのクラブとして、“PONYCALAND”を結成。ゲーム大会などのイベントを実施したり、会員向け情報誌を発行して、ユーザーとの交流をはかっている。

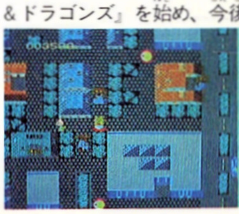
●ゲーム以外の分野

映像と音楽の総合会社ともいえるポニーキャニオンは、様々なビデオ、LD・CDソフトも製作、発売している。

ポニーキャニオンに所属しているアーティストは、アイドル系だけでも、光GENJI、田原俊彦、チェッカーズ、斉藤由貴、工藤静香、生稲晃子、西田ひかる、小高恵美、里中茶美、とんねるずなどがおり、そのほかにも、中島みゆき、THE ALFEE、チャゲ&飛鳥、ROGUEなど実力派がズラリそろっている。


ウルティマ


ウルティマ～聖者への道～


おにゃんこTOWN

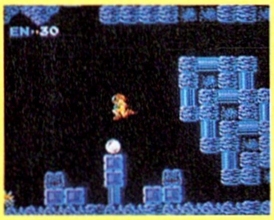

ザナック

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

メトロイド

任天堂

ビキニのサムスは並の腕では見れません



うーむ困った。私には、この『メトロイド』の面白さを伝えられる言葉が見付からないのだ。緻密で美しいグラフィック、幻想的なBGM、斬新なスクリューアタックはもとより、プレイヤーをノメリ込ませる〝何か〟を、このゲームは持っている。

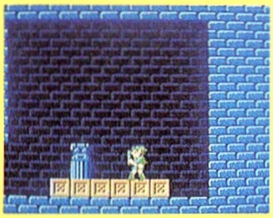
確かに、この独特の雰囲気になじめない人もいると思う。少しマニア向けという感じがしないでもない。だけど、このゲームなくしてFCの歴史を語る事は出来ないと思うのだ。少なくとも、私の10年以上のゲーム経験の中で、声を大にして「好きだ！」と言えるゲーム、それが『メトロイド』である。主観的すぎて申し訳ない。（HK）

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

リンクの冒険

任天堂

アクションRPGはここに極まった！



あの「ゼルダの伝説」を生み出した宮本茂氏なんだから、きっとまた僕達を驚かしてくれるに違いない。「リンクの冒険」は、そんな期待を裏切らない出来で登場した。広大なマップに一層強くなったアクション性は、僕達をハマらせるのに十分だった。だけど、一番の目玉は神殿だと思う。神殿内部に色々な敵やトラップがあって、新しい神殿に着くたびに胸が高鳴るのだ。個人的に、神殿と大神殿のBGMが大好きって事もあるけどね。

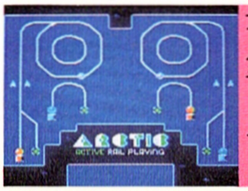
まあ、死ぬと経験がゼロになるので、レベル上げが辛いかなって感じだけど、リンクはエルフだから育ちにくいという事で納得してもらいたい。（HK）

●今後の展開

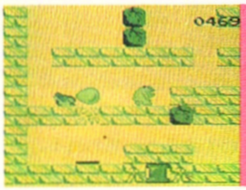
映像制作事業部の松本氏からのコメントだ。「今年の夏頃に『AD&D』を発表しますが、『ウルティマ』のようにシリーズ化する予定です。」とのこと。期待大。



クォーターバックスクランブル



アークティック



ペンギンランド



AD&D

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	ACG	おにゃんこTOWN	'85.11.15	￥4900	母猫が子猫を助ける4方向スクロール型
C	BDG	ルナーボール	'85.12. 5	￥4900	摩擦係数の設定も可能なビリヤードゲーム
C	ACG	スーパーピットフォール	'86. 9. 5	￥5500	パソコンからの移植。洞窟内の冒険物語
D	ACG	子猫物語	'86. 9.19	￥2900	同名映画のファミコン版。横スクロール型
D	STG	ザナック	'86.11.28	￥2900	AI搭載のパワーアップ型STG。全12面
C	STG	タイガーヘリ	'86.12. 5	￥4900	アーケードから移植されたたてスクロール型
C	AVG	ロウ・オブ・ザ・ウエスト	'87. 3. 6	￥5500	悪人を捜しだして処刑する、対話型AVG
D	SPG	ウインター・ゲームズ	'87. 3.27	￥2900	スケート、スキーなどの4種目で楽しめる
D	ACG	ドクター・カオス	'87. 6.19	￥2900	アドベンチャー要素もある横スクロール型
C	RPG	ウルティマ	'87.10. 9	￥5900	4人パーティー制のコマンド入力型RPG
D	BDG	谷川浩司の将棋指南II	'87.11.13	￥3000	対局、詰将棋、次の一手の3タイプでプレイ
C	STG	アタックアニマル学園	'87.12.26	￥5500	3DタイプのコミカルSTG。3Dスコープ対応
C	SPG	ボールブレイザー	'88. 3. 4	￥5500	1対1のサッカー風ゲーム。VSモードもあり
D	ACG	魔塔の崩壊	'88. 9. 2	￥3000	RPG要素もある4方向スクロール型。全5面
C	ACG	霊幻道士	'88. 9.16	￥5900	道士を操作してキョンシー軍団を倒すACG
C	AVG	孔雀王	'88. 9.21	￥5800	人気漫画をファミコン化。RPG要素もあり
D	ACG	ダンディー	'88.10.21	￥3000	パソコンから移植されたアクションRPG
D	AVG	光GENJI・ローラーパニック	'89. 3.20	￥3200	光GENJIとペアを組むコマンド選択型AVG
C	BDG	谷川浩司の将棋指南III	'89. 9.14	￥5800	スロット将棋、棋譜鑑賞など、全5モード
C	RPG	ウルティマ ～聖者への道～	'89. 9.20	￥5900	よい行いをして徳を高めていくシステム
C	SPG	スーパースタープロレスリング	'89.12. 9	￥5900	連打不要のプロレスゲーム。選手は全12人
C	SPG	クォーターバックスクランブル	'89.12.19	￥5900	戦略的要素を重視したアメフトゲーム
G	PZG	倉庫番	'89. 9. 1	￥3090	荷物を決められた位置に運ぶ思考型パズル
G	BDG	将棋	'89.12.19	￥3400	駒が消える"ミステリー将棋"など3タイプ

HIPPON

GAME SOFT REFILL
HIPPON



マイクロキャビン……P124
マイクロネット……P124
メサイヤ……P125
メルダック……P125

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

ゴルフJAPANコース　任天堂

マリオ・イン・ジャペン！



記念すべきゴルフゲーム第1弾「ゴルフ」をバージョンアップさせ、任天堂の看板役者、マリオをメインキャラクターにした作品。基本的なプレイ方法は前作と同じだけど、バックスピンやスピードアップ、素振りなどの細かい動きが増えて、オモシロサも倍増！てカンジ。トーナメント戦をディスクファクスで、全国規模でやっちゃうなんてアイデアも目を引いた。

それにしても、ゴルフゲームって、やってて気分がイイ。画面は緑が多くて、すがすがしいし、1ホールごとに景色が変わるから、そんなにあきないのだ。コレってけっこうBGVに近いものがあるね。（AK）

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

マイクタイソン・パンチアウト　任天堂

現代人のストレス解消にもってこい！



とにかくデカい！　敵キャラクターがミョーにデカい！　正直、ファミコンでこれ程迫力のあるボクシングゲームが遊べるとは思わなかった。アーケード版も、モニターを2台使用した迫力ある作品だったけど、ファミコン版はそれに優るとも劣らない出来なのだ。相手のボクサーも個性的な奴ばかりで、中にはオカマのボクサー、いきなりカルメンを踊るボクサーもいたりして、結構笑わせてくれる。

そんな感じでマイナー、メジャー、ワールドの14人を倒してチャンピオンなワケだが、私は結局マイクタイソンに勝てなかった。彼はゲームの中でも鬼のように強かった……。（JJ）

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

ゴルフUSコース　任天堂

トーナメントはもうやらないの？

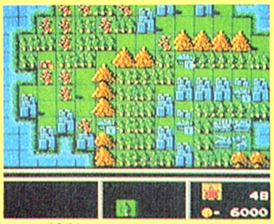


1987年の8月、オイラは会社をやめたばかりでやることもなく、毎日のようにこのゲームをプレイしていたっけ。そして、少しでも良いスコアが出ると、ディスクファクスの設置店へ直行。でも、そんな生活もトーナメント終了と同時に終わり、ディスクシステムもホコリをかぶっていった。だからといって、このゲーム自体に魅力がなかったわけではない。ゴルフゲームとしてのできは最高なんだけど、トーナメントのインパクトが強すぎたのだ。だから、トーナメントが終了したら、急にやる気がなくなったんだよね。今ならきっと楽しくプレイできるんだろうけどね。（KS）

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

ファミコンウォーズ　任天堂

戦争もゲームにしちゃえば楽しいぞ!?

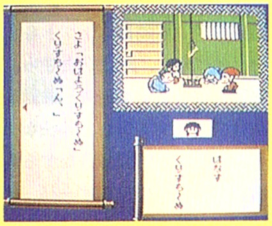


戦争反対！　オイラは平和が好きなのさ。といいつつも、ウォーシミュレーションという物は、思考型ゲームとしては最高の代物だと思っている。その中でも、このゲームはとくにできが良く、Aランクのウォーシミュレーションといえる。とっつきやすいうえに、戦略要素が強く、しかも面白い。これだけの条件を満たしたゲームには、そうめったにお目にかかれないからね。出てくる兵器が実在の物じゃないから、いまいちヤル気がしない、という兵器マニアもいるだろうけど、別にイイじゃない。これはあくまでもお遊びで、本当の戦争をやるというワケじゃないんだからさ。（KS）

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

新・鬼ヶ島（前後編）　任天堂

やっぱし適度なむずかしさっていいよね



私は基本的にアドベンチャーゲームが好きなのだ。しかし、最近のアドベンチャーゲームたるもの腰ぬけていかん。ひっかかる所がないではないか。1時間で解けたんじゃ4500円が泣くぞい。むずかしすぎて解けないのはもっと泣くけどさ。

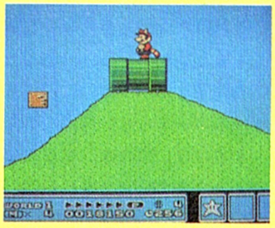
ところが、この鬼ヶ島ってやつはいいね。ほどよい難易度。人かえるコマンドで、謎が深くなってる感じだし、前後編にひとつずつ大きな謎が入ってんだよね。慣れてない人なら1ヶ月は悩めますぜ。へへへ。

そういえば、初の2枚組ディスクじゃないのさ。こーゆー変則ソフトがたくさん出てディスクが復活するといいね。（OK）

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

スーパーマリオブラザーズ3　任天堂

空を飛ぶマリオってのは斬新だよね

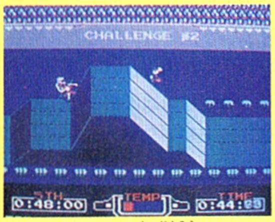


あのスーパーマリオブラザーズの良い所だけを取り出し、グラフィックを改良し、さらに斬新なアイデアが盛りだくさん。難易度だってそんなに高くないし、慣れてくればマリオを自分の体のように操ることだってできる。これはもう究極のアクションゲームといえるだろう。まさに、アクションゲームの鏡ってヤツだよね。でも、グラフィックが良くなって、マリオがよりかわいくなった。なんてことはオイラは認めないぞ。だって考えてみれば、マリオはイタリア人のおっさんのことだろ？　ゲーム中の動作がかわいくたって、おっさんはおっさんなんだからね。（KS）

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

VSエキサイトバイク　任天堂

VSになってさらにエキサイティング！



このゲームの主人公は、いっしょうけんめいだ。バイクがいくらコケても、すぐに立ち上がりゴールをめざす。ときには、コケながらバイクごと坂を転げ落ちたりするのに。"人生は七転び八起き"なんてサブタイトルが付いてもよさそうなカンジである。で、ゲーム内容の方はというと、そんな彼のファイトに加え、2人プレイが可能になったもんだからエキサイト度はとーぜん前作を上回っている。やっぱりレーシングゲームは、2人プレイで友達と争ってこそ本当のオモシロサが出てくるってもんだ。ムシャクシャした時なんか、ワザと友達のバイクにぶつけちゃったりして。（AK）

埋れた名作ソフト

忍者くん 阿修羅ノ章——UPL

かわいくてかっこいい、不滅のヒーロー



ファミコンを買って以来、私はゲーセンには全く行かなくなっていた。が、何年かぶりに足を運んでみた時、私は久し振りに"忍者くん"に会った。

火炎の術を使い、数年前よりも格段に成長したかんじがした。

術を覚えただけでなく、忍者くんは新しい"動き"も身につけていた。"壁登り"ってヤツだ！ 壁にへばり付いて、そのままヘコヘコ登ったり、壁を蹴って上にとんだり。正直、驚いたね。

ファミコン版も、ほとんどゲーセンのまんまの完璧な移植だ。

なにはともあれ、やっぱ忍者くんはカッチョイイのだ。手裏剣アクションはいつまでも健在であって欲しいものだ。（OK）

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

MOTHER　任天堂

久しぶりに後味のよいゲームです



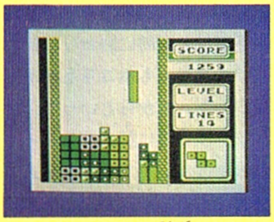
プレイしてるときは、「なんだ、どってことないゲームだな」って思ったの。マップはただもう広いし、戦闘は単調だし、十字ボタンはななめに入りにくいし。MOTHERって前人気高かったでしょ？ だから人気だけが先走ったゲームかなって思ったの。

でも、エンディングをむかえたあとにふり返ってみると、ふしぎといいゲームだったなって思えるんだ。全体の雰囲気っていうのかな。イベントや、グラフィック、音楽のひとつひとつを見るとふつうなのよね。でもそれが合わさると微妙なハーモニーが生まれるんだ。この調和があるからこそ、こんなに後味がよいんだと思うわ。（K.I）

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

テトリス　任天堂

わたしはコレのためにGBを買いました



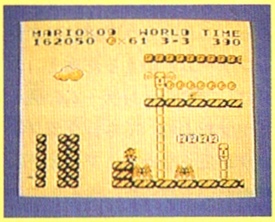
「ハマる」という言葉は、テトリスのためにあったのでは？と思ってしまうほど、テトリスはハマる。1日中やっても、やり足りない時もあるくらいだ。こうなると、ほとんど一種の病気に近いものがある。でもこの病気は基本的にファミコンとテレビのない所では起こらないので、ある程度助かっていた。

そんな時にゲームボーイが登場した。いつでもどこでもゲームができるらしい。イヤな予感がした。だが、その予感は的中。やはりテトリスが出た。しかも"対戦型"というさらに強力なウィルスを持って。病状は悪化したが♪わかっちゃいるけどやめられない。by植木等　（AK）

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

スーパーマリオランド　任天堂

スーパーマリオのモノクロヴァージョン



ファミコンの『スーマリ3』の後を追うように発売された、ゲーボー版の『スーマリ』。でも、ルイージの出番はなかった。やっぱり色がないから、キャラの区別がつきにくいんだね。それほど面数も多くないし難しくもないから、ちょっとした待ち時間なんかで気軽に遊べる。ゲームボーイらしい作品なのだ。

なさけない話だが、私がエンディングまで行けたACGは、『メトロイド』と『パルテナ』しかなかったのです。こんなにヘタPな私でもクリアできちゃったけど、けしてもの足りなさは感じない！ それに、あのカッチョいいエンディングは一見の価値ありありでっせ。（OK）

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

スターフォース　ハドソン

連射で勝ちとる夢の100万点ボーナス



はっきり言って、アーケード版ではハマッた！ ジムダステギや100万点ボーナス目指してバリバリに連射してコンパネを痛めたあの頃が懐かしい。それがFCに移植されるってんで狂喜乱舞！ 発売日にソフトを買い、とにかく、ただひたすら、猛然と撃ちまくった！ 曲線を描いて飛来する敵を、軽快なパーサーのBGMにノリながら撃破！ そしてゲームオーバー後に残ったのは、心地よい脱力感と爽快感だったのを覚えている。

結局、私の今のSTGの腕があるのは『スターフォース』のおかげである。とにかく撃ちまくるこのゲームに、私は本物のSTGを垣間見た！　（HK）

新春特別企画／書き下しファンタジーコミック

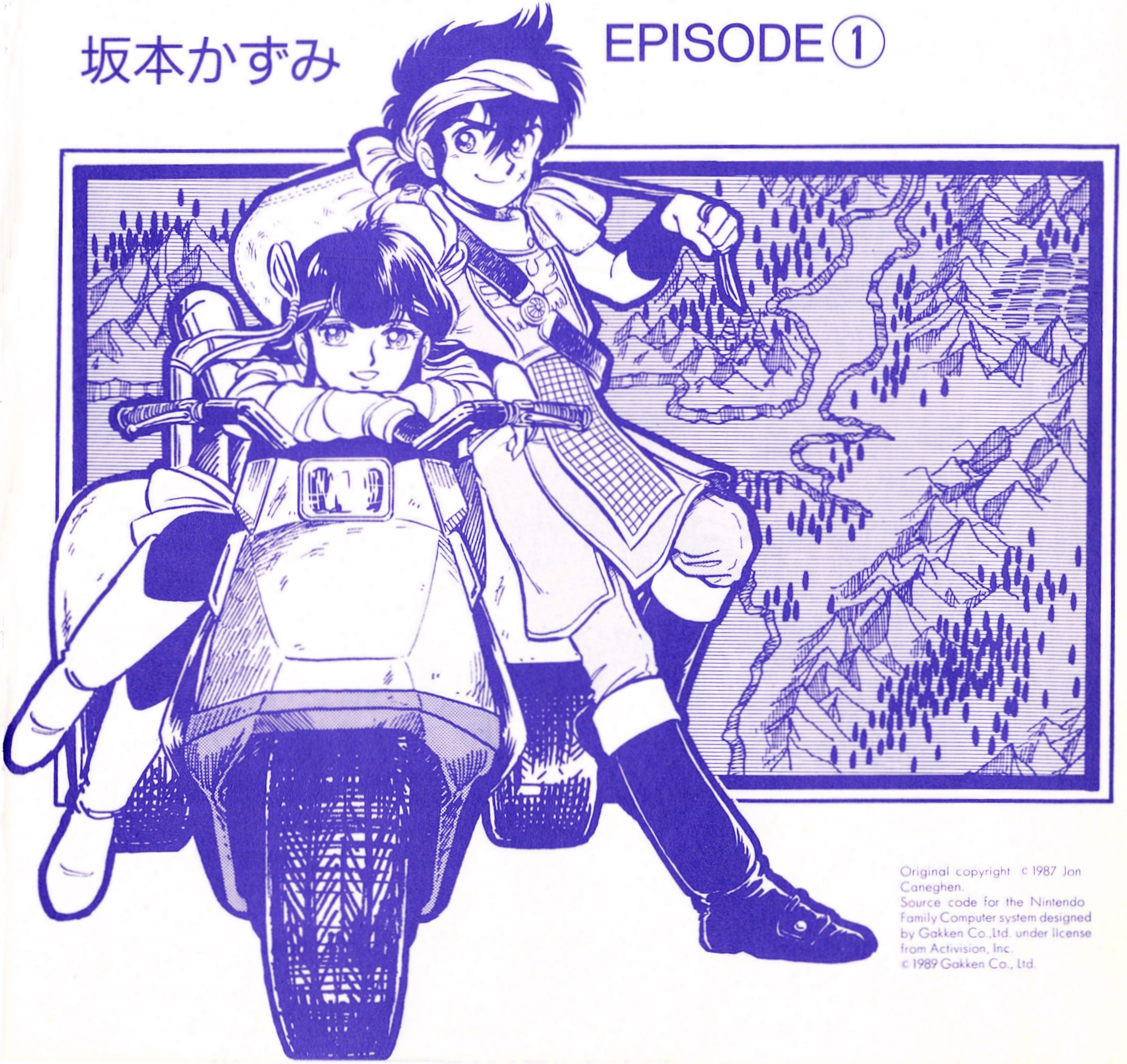
Might and Magic™（マイト アンド マジック）

不思議な老婆に頼まれてソピーガルの町へと向う運び屋キッドとクレア！ 彼らに待ちうける冒険とは!?

光のクエスト

EPISODE①

坂本かずみ

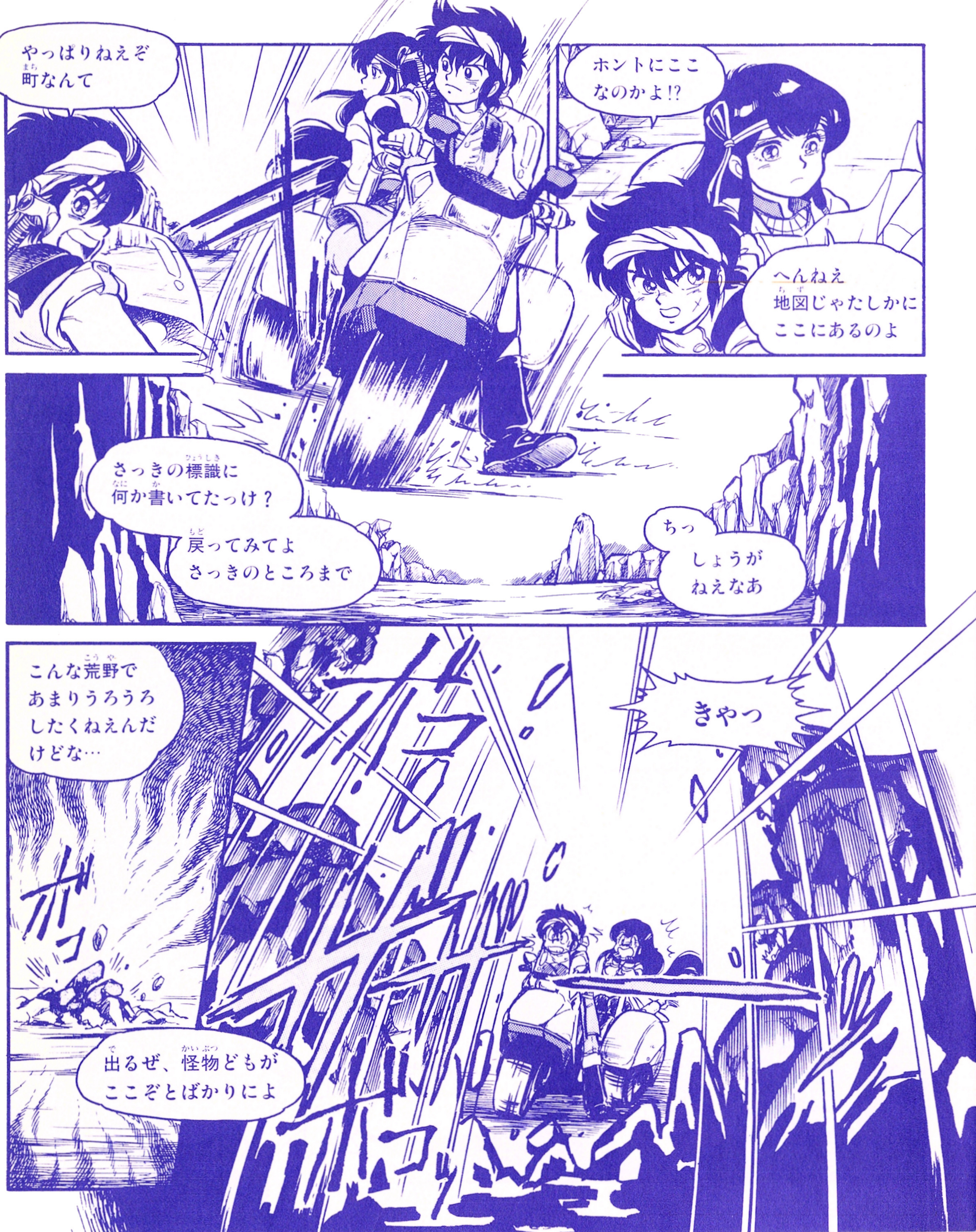


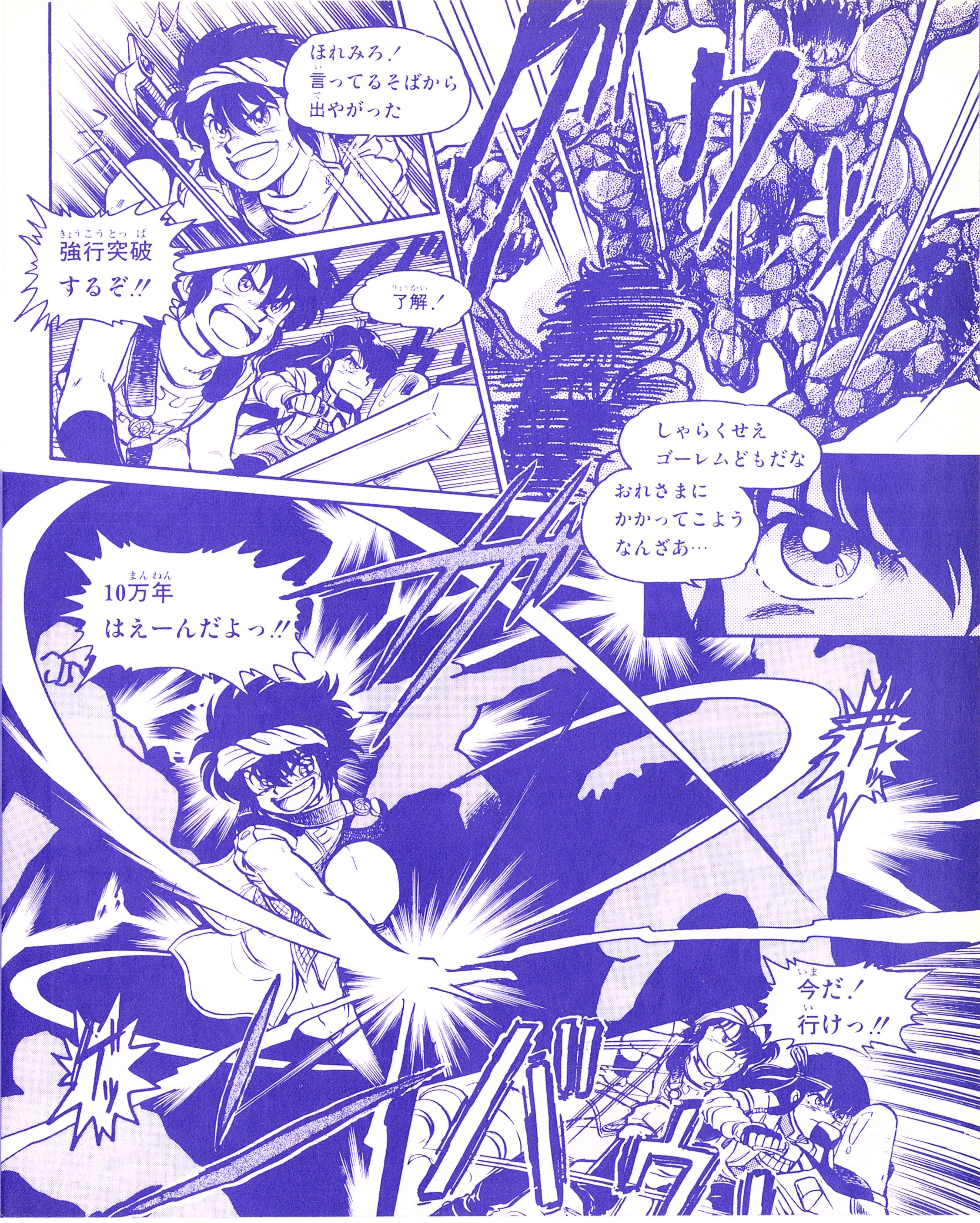


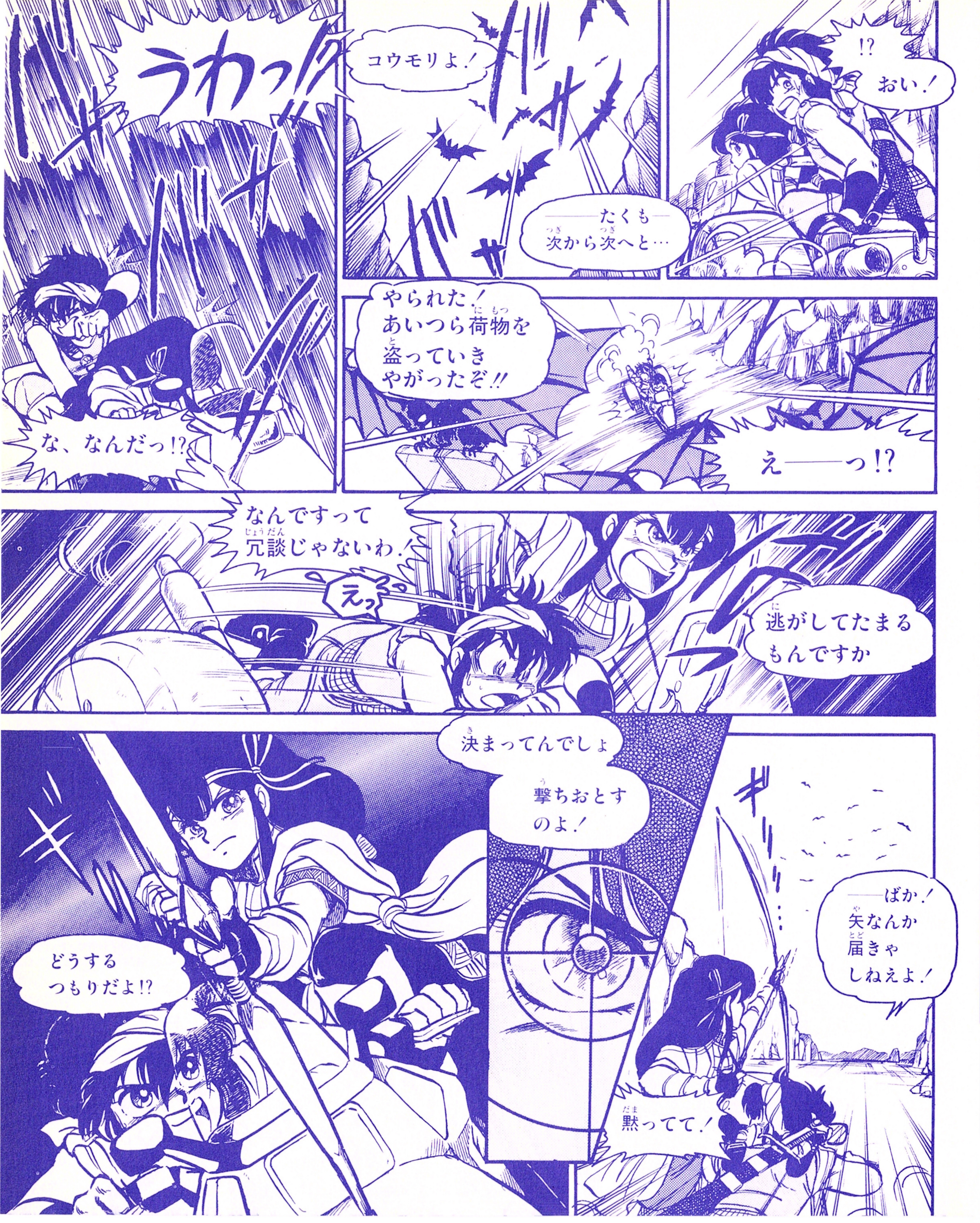
いつの頃からだろう
このバーン大陸は
次第に闇の力に
支配されてゆき
人々は怪物どもを
恐れるあまり
めったに町の外へは
出歩けなくなった
へんだなあ
ねえぞ
ソーピガルなんて町
標識は
あるんだが
あのババァ
でたらめ
言ったんじゃ
ねぇだろうな
こうなると
郵便配達も宅配便も
命がけの大仕事である

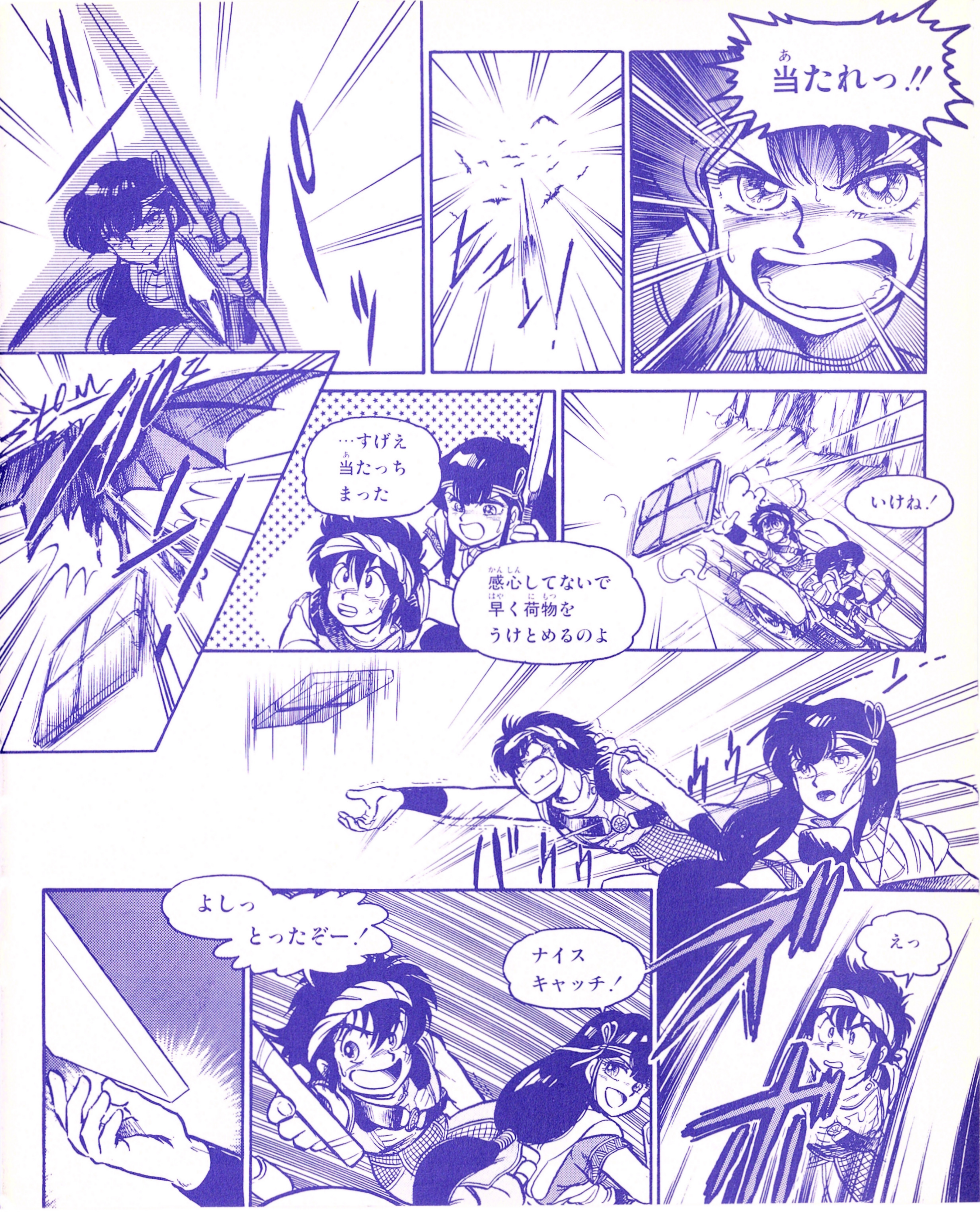


頼みたい仕事というのはこれなんじゃ
こいつをソーピガルの宿屋に届けてほしいんじゃ
ソーピガル？聞いたことねえな
今は明かせぬが
この仕事の成功には世界の存亡がかかっておる
世界の存亡？
でもけっこう近そうよ
ホラ
よいかくれぐれも用心して運んでくだされよ
おおげさなババアだな
心配しなくてもこのキッド様はプロの運び屋だ
安心してまかしときな
行くぞクレア
ギッ
バタン
フフフ…キッドとやらおぬしの勇気
とくと見せていただきますぞ


やっぱりねえぞ町なんて
ホントにここなのかよ!?
へんねえ
地図じゃたしかにここにあるのよ
さっきの標識に何か書いてたっけ？
戻ってみてよ
さっきのところまで
ちっ
しょうがねえなあ
こんな荒野であまりうろうろしたくねえんだけどな…
きゃっ
ボコ
出るぜ、怪物どもがここぞとばかりによ

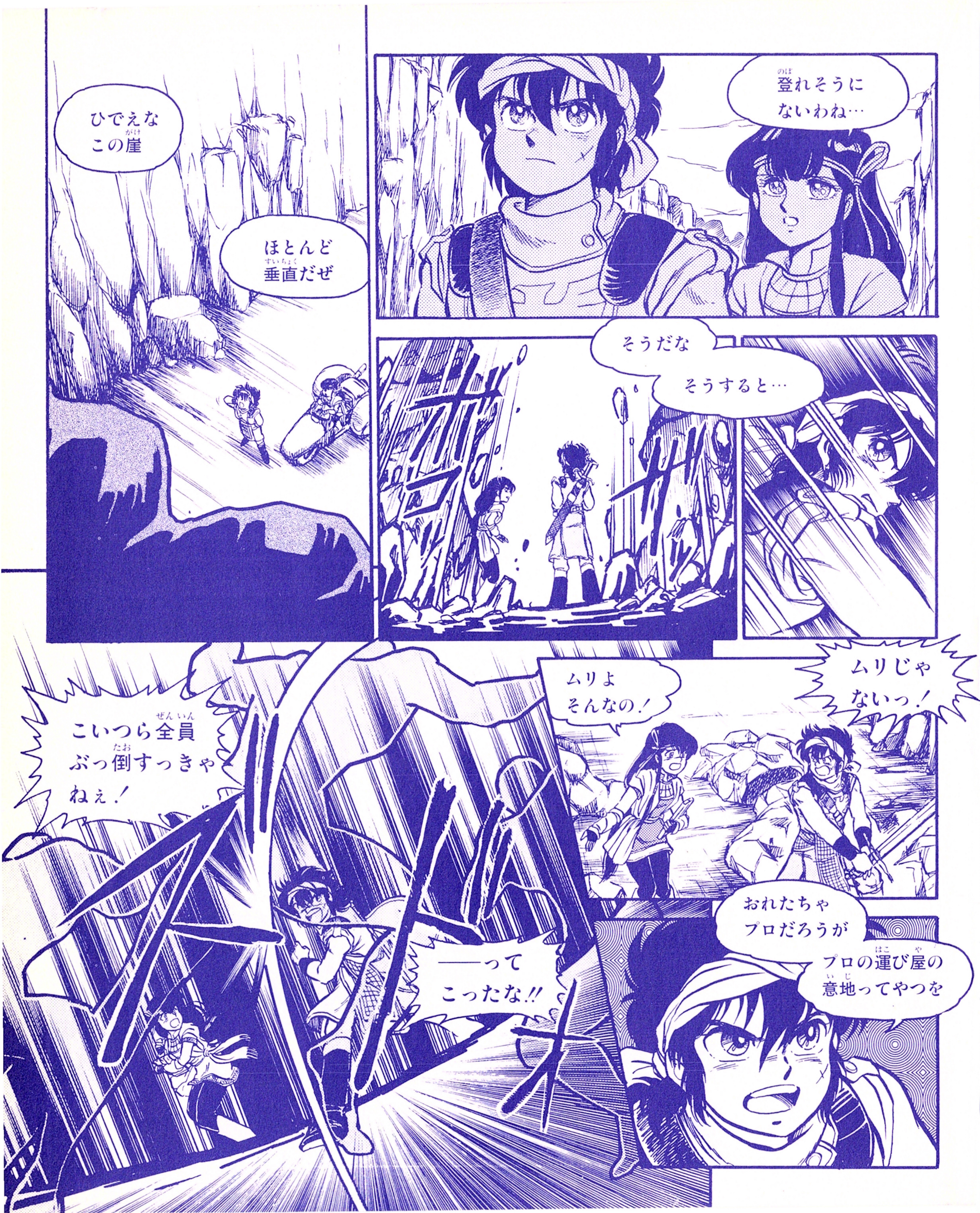

ほれみろ！
言ってるそばから
出やがった
強行突破
するぞ!!
了解！
しゃらくせえ
ゴーレムどもだな
おれさまに
かかってこよう
なんざあ…
10万年
はえーんだよっ!!
今だ！
行けっ!!

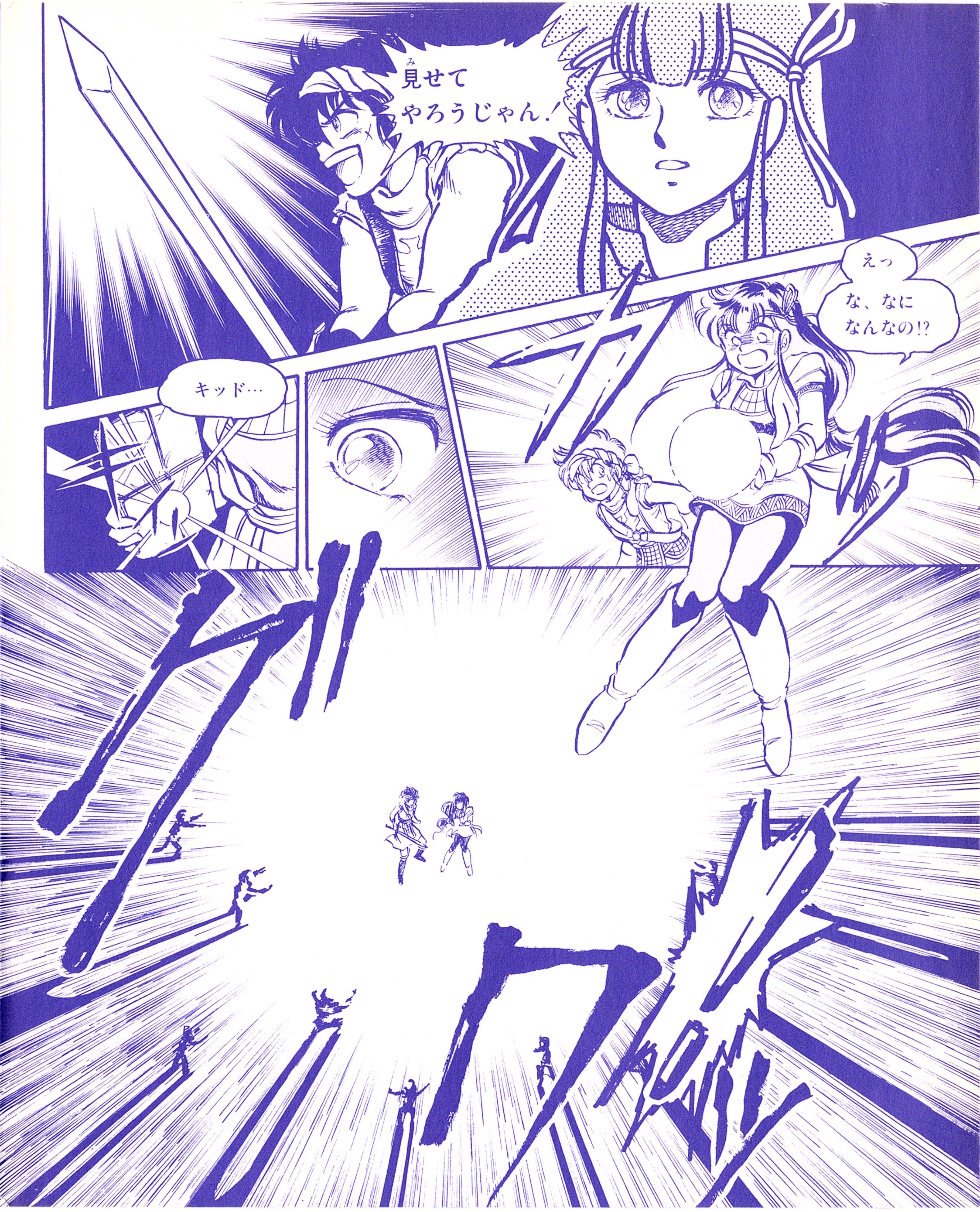

!?
おい！
コウモリよ！
うわっ!?
な、なんだっ!?
——たくも——
次から次へと…
やられた！
あいつら荷物を
盗っていき
やがったぞ!!
え——っ!?
なんですって
冗談じゃないわ！
えっ
逃がしてたまる
もんですか
決まってんでしょ
撃ちおとす
のよ！
どうする
つもりだよ!?
——ばか！
矢なんか
届きゃ
しねえよ！
黙ってて！

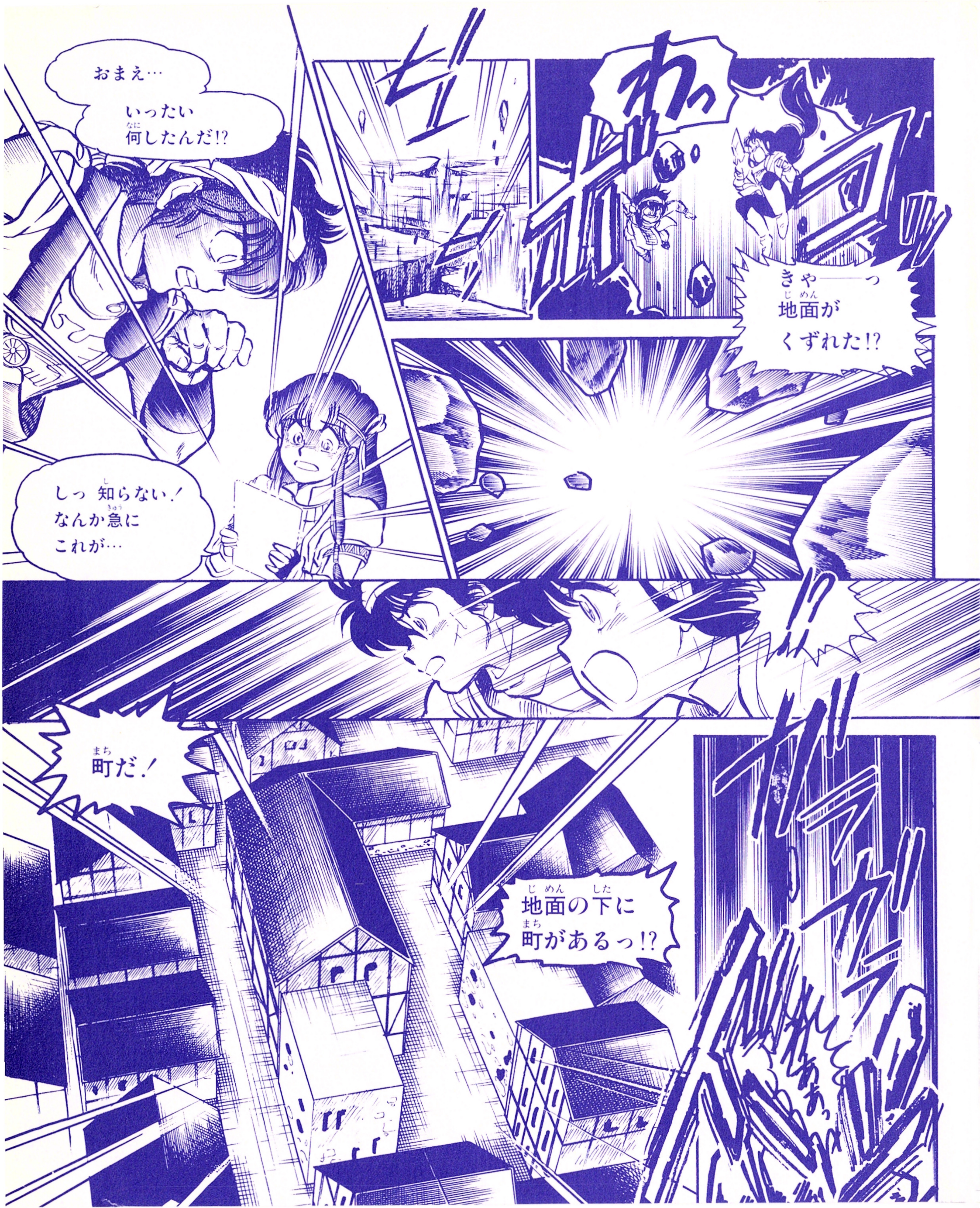

当たれっ!!
いけね!
…すげえ当たっちまった
感心してないで早く荷物をうけとめるのよ
えっ
ナイスキャッチ!
よしっ とったぞー!

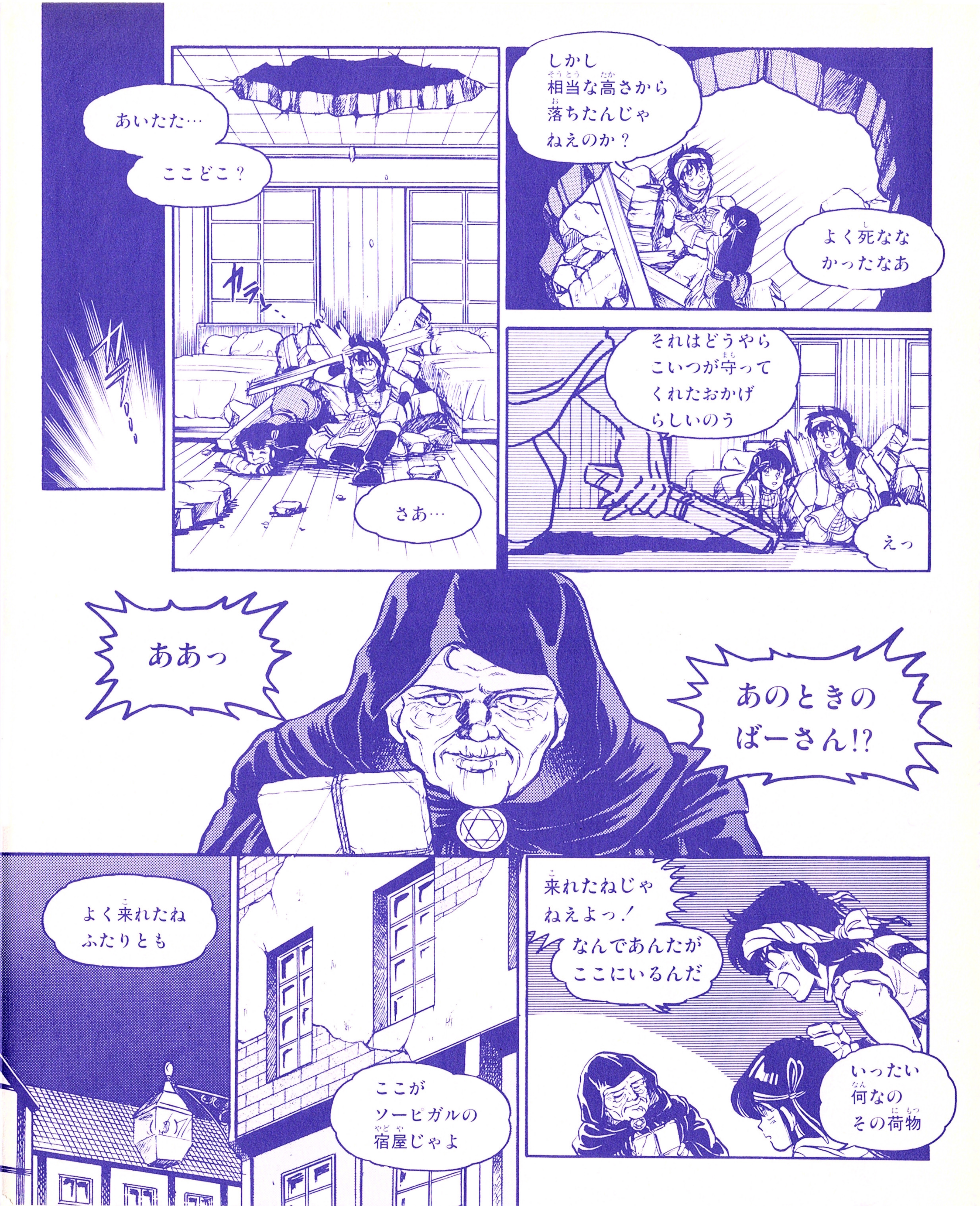

わぁ――
びっくりした
このこのっ
きゃ――っ!
きゃ――っ!!
なんなんだ?
この辺はずいぶん
怪物が多いじゃ
ねえかよ
キッド…
う、うしろ…
なんだこりゃ―っ!?
いくら怪物多発
地帯だって
こりゃねえだろ
あんたどっかで
変なもん拾って
きたんじゃないの
知らないわよ
私に言ったって
怪物の
大好物
とかさ


なんだよ
知らねえよ
おれだって！
ほれ見ろ
何も持っちゃいな…
…おい
これじゃねえのか
原因は？
ええっ
まさか
その荷物こそは
世界の存亡を
分けることに…
ばかやろ～～っ
なにが世界の
存亡だあっ!!
その前に
おれたちの命が
危機じゃねーかよ
なっなにこれ
行き止まり
じゃないの
どこなんだよ
ソーピガルの町っ
てのはよ!!


登れそうにないわね…
ひでえな この崖
ほとんど垂直だぜ
そうだな
そうすると…
ムリじゃないっ!
ムリよ そんなの!
おれたちゃ プロだろうが
プロの運び屋の意地ってやつを
こいつら全員ぶっ倒すっきゃねぇ!
——ってこったな!!


見せて
やろうじゃん！
えっ
な、なに
なんなの!?
キッド…


わっ
きゃーーっ 地面がくずれた!?
おまえ… いったい何したんだ!?
しっ 知らない! なんか急にこれが…
!?
地面の下に町があるっ!?
町だ!



あいたた…
ここどこ？
さあ…
しかし相当な高さから落ちたんじゃねえのか？
よく死ななかったなあ
それはどうやらこいつが守ってくれたおかげらしいのう
えっ
ああっ
あのときのばーさん!?
よく来れたねふたりとも
ここがソーピガルの宿屋じゃよ
来れたねじゃねえよっ！
なんであんたがここにいるんだ
いったい何なのその荷物



私の名は大魔導士ジーラ
おまえたちのような勇気ある若者を待っていた…
この世界に光を甦らせるために
黄金のプレートを捜し出せる者を待っていたのじゃ
黄金のプレート？
謎の言葉が記された黄金のメッセージプレート…
この世界にはそれが全部で９枚かくされているそうじゃ
ここに１枚
——あと８枚全部そろえて解読できたなら
その者は『神の言葉』を聞くことができると言われておるのじゃ



わたしは長い間多勢の若者を試してみたが誰もその資格を得ることはできなんだ…
怪物どもの巣窟を通りぬけ地下に隠れたこの町を探し出せた者はおらんかった
今度もだめかと思い、助けの手を出そうとした時に
このプレートが光を放ったのじゃ
わしは思ったついに見つけたと―
黄金のプレートがおまえたちを勇者と認めたのじゃ
おまえたちになら神の言葉を聞き世界に光をとり戻すことができるやもしれん
あのなばあちゃんよ
盛り上がってるとこ悪いんだけどおれたちゃそんなたいそうな勇者さまじゃねーよ
その日その日の生活に追われるただの運び屋さ
それに捜し物は専門外だし
そういう仕事はもっとヒマな奴に頼んでくれよ
帰るぜおれたち


おやそうかい
そいつは残念だ
引きとめは
しないけど
せめて屋根と
天井の修理代は
払っていって
くれないかねえ
ちぇっ
けちくせえな
いくらだよ
そうさのう
2万ゴールドっ
てとこかね
にっ
2万!?
そんな大金
あるわけ
ねーだろっ!
じゃあ代わりに
その2万ゴールドと
プラス旅費で
あんたたちを
雇いたいんだがね
プレート探しの
旅に――――
いい提案だと
思わないかい?
――こうして
このバーン大陸に
雇われ救世主が
誕生したわけだが
はたして彼らが
世界に光を
とりもどすことが
できたかどうか
それはまた
後日の話となる――
CONTINUE?

PC Engine club SPECIAL.2 VOL.50

今回は、年末年始に発売されるおすすめソフトの特集なのである。前回に引続きTYRELL辻と北枕獲の偏見対談なのである。年末年始は実入りも多いし、どれを買おうか迷ってるキミにおくろう。

新春寿スペシャル このゲームで遊べ!!

[対談]タイレル辻VS北枕獲・神をも恐れぬ第2弾!!

■まずはハドソンさんの話から始めよう■

北枕獲(以下、北) てなワケで、対談第2弾です。12月と1月に発売されるソフトのお話なんで、ひとつよろしく。

タイレル辻(以下、辻) 現在の予定では24本がラインアップされてるんだよね。

北 けっこうな数だよね。こん中からセレクトするのは大変だ。

辻 だからさ。おもしろそーなゲームをピックアップして、読者の皆さまに紹介するのが、今回の対談なのです。

北 とはいえね、24本の中にはプレイしてないゲームもあるんだよね。だから、話が出ないゲームもあると思うけど、それがハズレってワケじゃないからね。そこんとこよろしく。

辻 おーお、まずフォローですか?

北 いちおーね。さて、と。始めましょーかね。

辻 まずは、大御所のハドソンさんからまいりましょかね。

北 えっと、ハドソンのラインアップは「PC原人」に「イースI・II」と。それから、例のスーパーグラフィックスの「バトルエース」か。

辻 やっぱ「イースI・II」がダントツでありましょう。

北 かねぇ。

辻 なんか、気のない返事だな。

北 そんなこともないけどね。オリジナルのパソコン版で苦労させられたもんで…。ボスキャラ相手のアクション戦闘がイヤだ!!

辻 そんなもんかねぇ。楽しいと思うけどなぁ。

北 ゲームのできの良さは認めます。アクションRPGの最高峰でしょ。

辻 気のきいた演出、単純なアクション、そしてBGM。断言しちゃうね、ROM²ユーザーは、何も考える必要なし!! 買いましょう。

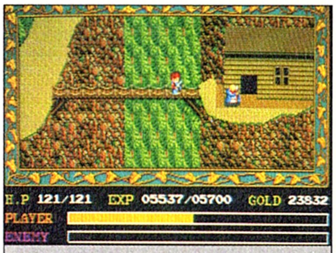
北 そーですね。アクションRPGファンの方なら"即買い"ですね。

辻 詳しい話は、右のページで。

北 お次は「PC原人」ね。

辻 北枕センセ、ハマってたね。

北 へいへい。こーゆー単純なアクションゲームって、大好きです、私は。



↑「イースI・II」は、アクションRPGの傑作である。かなり大きなゲームだが、手軽に遊べるのがいい

ただ、キャラクターデザインとか、メッセージとかが、ちょっとお子様向けすぎるのが残念なのでした。

辻 ふーむ。「ドラえもん　迷宮大作戦」にしても、コイツにしても、お子様を狙ったハドソンさんの戦略かね。

北 いーことじゃない、ユーザーの年齢層が広がるのは。そのためのハード3連発だろーし。

辻 そぉーねぇ。で、ゲーム自体の話だけど。

北 社長のお言葉通り、低年齢層を狙ったのか、難易度が低めでしょ。おかげで、誰にでもすすめられるゲームになったよね。ハドソンさんには、この路線を突き進んでほしいな。

辻 でも、マニアのことも忘れないでほしいよ。超ハードなアクションも遊びたいからね。

北 いろんなユーザーがいるからね。そーゆー意味では、この年末年始のソフトラッシュは、選択の幅が広がるからいいことなんだろーけど…。

辻 そーねぇ、全部が全部、合格水準に達しているとは…。

北 さぁさぁ、ハドソンさんのラストを飾るのは、ウワサのPCエンジンスーパーグラフィックス用の3Dシューティング「バトルエース」だぞ。

辻 スーパーグラフィックスの機能を確認するには、いいソフトだよ。グラフィックは、ホントにいいよねぇ。正直にいっちゃうと、想像以上だったんだ。回転もスムーズだし。ちょっと、難易度は高めだけどね。

北 うーん。少なくとも、私の手にはあまりそーだな。それにさ、肝心のハードのお値段を考えると、誰にでもおすすめってワケには…。もっとソフトが充実してくればともかく、現段階では様子見ってとこですか?

辻 うーん。だけど、みんなが様子見をやって、ハードが売れんと、ソフトも充実せんぞ。

北 そりゃ、そーだけど。

辻 まぁ、ハドソンさんに関しては、ここしばらくハズレがなかったし、がんばってるよな。

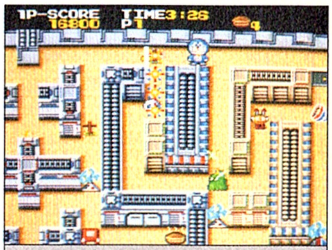
北 桃太郎シリーズなんかの、今後の



↑SG用3Dシューティング「バトルエース」。SGの強化されたグラフィック機能を、堪能できる



↑とってもユニークなアクションゲーム「PC原人」。難易度も低めで、誰でも楽しめるゲームだ



↑「PC原人」と並ぶアクションゲームの佳作「ドラえもん　迷宮大作戦」。ハドソンの低年齢層戦略かな?

展開も楽しみだしね。

辻 とゆーワケで、さすが大御所ハドソンさんとゆーお話でした。

北 次は、タイトーさんですね。

辻 そうそう。おーい、よるのさぁん、元気してますかぁ!?

北 あまり、個人的な呼掛けはしないで下さいね。それはそーと、よるのさん、何かおもしろいホラービデオありませんか? また、ホラームービーの話で盛り上がりましょーね!!

辻 ……。

■年末年始はタイトーさんが熱いんだぞ■

北 さぁ、年末年始の目玉、タイトーさんにいきましょう。

辻 とっと。その前に「イースI・II」のレビューをやんなきゃ。

北 おっと、そーでした。

NEW SOFT IMPRESSION

イースI・II

辻　繰り返しになるけど、イースのよさは、気のきいた演出、単純なアクション、盛り上がるBGM。特に、BGMのよさは特筆に値するね。

北　その点は、同感ですな。ただ、イースってゲームは、いわゆるRPGとは、一線を画すゲームだと思うんだよね。経験値をかせいでレベルアップしていくことが第一義じゃないでしょ。最高レベルになるのも、そんなに大変じゃないし。RPGってゆーより、アクションゲームなんだよね。

辻　そーねぇ。だけど、そこがいーんじゃない。このゲームに関しては、余分なRPG要素を切り落としたのが成功してると思うけど。アクションとRPGのバランスがいいからね。なかなかできることじゃないよ、これは。

北　突き詰めると〝好みの問題〟になっちゃうね、これは。

辻　それでいーんじゃない。最終的には〝好みの問題〟でさ。そーゆー好き嫌いの問題を抜きにしても、このゲームの良さは認めてるんだろ？

北　はい。

辻　なら、いーじゃん。「イースはいい」が、結論で。

北　はい。

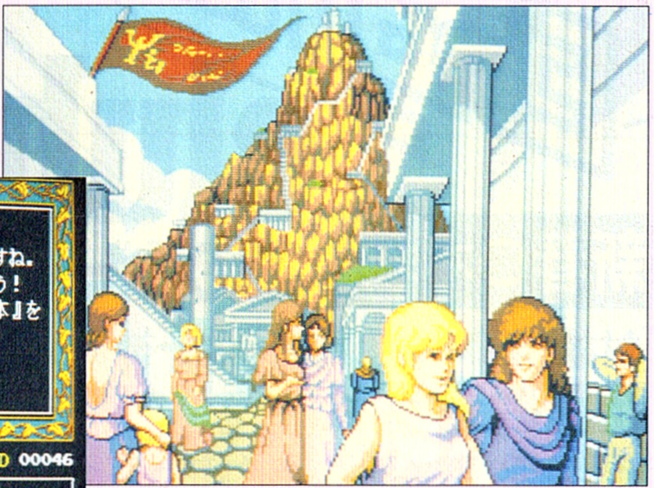
辻　ただし、イース・シリーズがいーんじゃないから誤解しないでね。イースIIIは駄作じゃ!!

北　まぁまぁ、今回出るのはI・IIですから。このCDロム版についてのご意見は？

辻　いい。やっぱ生音が使えるってのは強い。アレンジも悪くないしね。グラフィックも、けっこうがんばってんじゃない。なんといっても、IとIIのカップリングってのがいいよね。赤丸付きのお買い得ソフトでしょ。

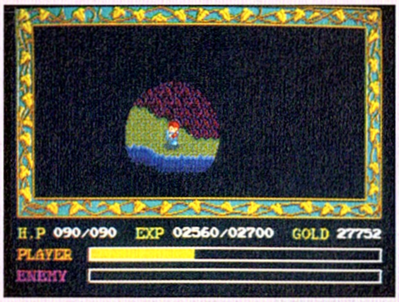
北　声優さんも豪華だしね。

→メディアがCDロムであることを、フル活用している。グラフィック、BGM、声優、どれをとってもすばらしい。



↓「イース」の広大な物語は、占い師サラによって幕を開けられる。まず、彼女に会うことが、アドルの使命なのだ





→Iの中盤の山、廃坑だ。見通しがきかなく、手強いモンスターも多いので、覚悟が必要だぞ



←武器防具の類であります。シルバーグッズまで揃えれば、ほぼカンペキなのです



→この世界の物価は、かなり高いのである。しっかり稼がないといけないのだ





←伝統の〝半キャラずらしアタック〟だ。ただ、戦闘は、パソコン版ほどシビアじゃないんで安心しておくれ

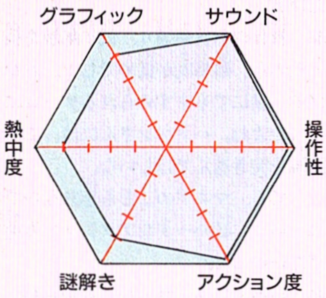
↑情報収集は、RPGの基本中の基本だ。それは、この「イース」でも変わらないのである。しっかり、おしゃべりしましょ

PLAYER'S DATA

メーカー	ハドソン
発売日	発売中
価格	¥7800(税抜き)
メディア	CD-ROM
ジャンル	RPG
シナリオ	2

文／TYRELL辻＆北枕獲

1枚のCDに2本のゲームを収めた超お買い得ソフトだ。出演している声優陣も豪華だし、グラフィックも美しい。BGMのよさは、トップクラスである。ファミコン版と違いオリジナルに忠実に移植されているので、ファミコンで遊んだユーザーも新たな気持ちでプレイできるだろう。パソコン版でイラついた町での会話も、改善されているのが嬉しい。



アクションが苦手な人は、対ボス戦でちょっと苦労するかもしれないが、苦労するだけの価値はあると思う。2つのゲームが入っているためか、Iの難易度が、オリジナルより若干低めに設定されているようだ。ゆえにルーキーでも安心して遊べるだろう。このジャンルが嫌いなのならばともかく、ROM²ユーザーなら買っておいて損はないソフトだろう。

辻　さぁ、タイトーさんの話を始めよう。「ヴォルフィード」に「ヘビーユニット」、それから「タイトーチェイスH.Q.」か。
北　タイトーさんも、ハドソンさんに負けてませんな。この3本、全部遊べるゲームだからね。
辻　「ヴォルフィード」は前号でもやったから、サラっといこか。
北　おもしろい。これは、ハマる。絶対に、買って損はないはず。私の一押し、おすすめソフトです、「ヴォルフィード」は!!
辻　えらい入れ込みですなぁ。ま、確かにおもしろいゲームだね、これ。私も推薦しましょう。
北　ご賛同いただき、ありがとうございます。私の言葉に、ウソや偽りはございません。これ、ホントいけます。


↑ハマるハマるハマりまくる「ヴォルフィード」である。シンプルな陣取りゲームである。愛しているのである

辻　さて、次は「ヘビーユニット」だけど。
北　アーケードから移植の横スクロールシューティング。もちろん、パワーアップがあって、さらにマイキャラの変形もあり、と。
辻　おいしーじゃん。
北　ですね。パワーアップもかなり気持ちいーし、何といってもフリーコンティニューが嬉しーですなぁ。
辻　だけどさ、ステージが進んでから全滅しちゃうと、かなりツラいんじゃない？
北　まぁ、それはこの手のゲームの宿命だけどねぇ。ま、けっこう何とかなるよ、このゲームだと。
辻　なるほどね。
北　難易度の方も、苦労をすれば報われるってぐらいだから、ベストなんじゃないかなぁ。ただねぇ、不満がひとつあるのですよ、私には。
辻　？
北　いやね、戦闘機形態とロボット形態の2形態あるんだけどね。その変形が、アイテムを取ることによって行われるんだ。
辻　うん、そーだね。
北　それが不満なんだい。私は、自由に変形したい!!
辻　でも、それってゲームバランスや、


↑ツボを抑えたシューティング「ヘビーユニット」。戦闘機形態とロボット形態を使い分けて進む

ゲームデザインの根幹に関わる問題じゃない？　それを、いい出しちゃうとなぁ…。
北　それは分かってるけどさ。ぐちぐちぐち…。
辻　まぁまぁ。でも、そーゆー不満が出るってことは、その他の部分、操作性なんかは、合格なんだろ？
北　そーだね。ま、シューティングファンの期待を裏切ることはないと思うな。うん。
辻　さてさて、3本目「タイトーチェイスH.Q.」だ。
北　いーなぁ、ターボを使ったときのスピード感。このスクロールの速さは快感だよ。
辻　確かに。コイツも、アーケードからの移植だね。
北　設定もいいよね。覆面パトカーで、犯罪者の車を追っかける。発見したら、ブチかまして、犯人の車をブッ壊して停車させ逮捕!
辻　グラフィックもいいよな。走ってる車もカッコいいしね。自分が乗る車がポルシェ928ってのも嬉しかったりするんだよな。
北　あれ？　社長はベンツ党じゃなかったっけか？
辻　実は、ポルシェも好きだったりするのだ。
北　いやぁ、やっぱりポルシェはカレラだね。
辻　昔、スーパーカー・ブームってのがあったなぁ…。
北　あのぉ、遠い目をして思い出にふけらないで下さいよぉ。そろそろ「ヘビーユニット」のレビューですよぉ。
辻　お、そーかそーか。



↑「タイトーチェイスH.Q.」は、とっても気持ちいいカーチェイスゲームだ。ターボのスピード感は絶品!!

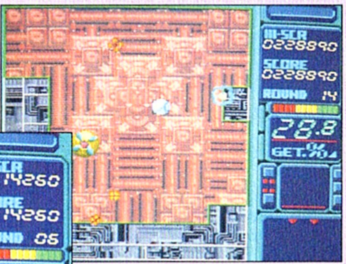
ヴォルフィード

■タイトー■Hu-CARD
■発売中■¥6800(税抜き)

何回でもいってしまうぞ、私は。この「ヴォルフィード」は、絶対におもしろい!!　単純なルール、シンプルなゲームシステム、適度なアクション性。そう、これは「テトリス」にも共通するポイントだ。

一見したところ〝シューティングゲーム〟なのだが、実は〝アクションパズル〟とゆー意表をつくコンセプトも好感が持てるのである。例の〝99.9%の快感〟は、それまでの苦労を忘れさせてくれるほどだし、ボスキャラがどんどんちっちゃくなっていくのも、かわいくてよいのだ。

何回でも書いてしまうぞ、私は。ぜひともプレイしてみてほしい。1回プレイすれば、きっとこのおもしろさに病みつきになるぞ。もっのすごく、熱くなれるゲームだからね。ぜひとも、99.9%の快感を体験してくれ。



↑先のラウンドに進むと、同じボスでも動きがすっごくイヤらしくなるんだ。注意注意

←アイテムを、うまく利用することもクリアのポイント。ラクできるとこは、ラクしましょ

PC原人

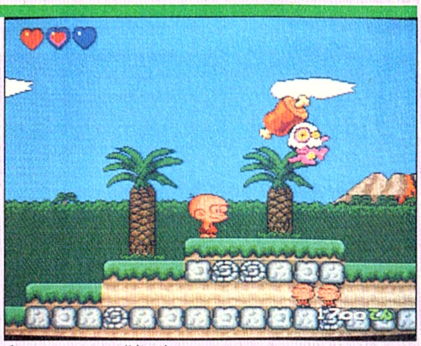
■ハドソン■Hu-CARD
■発売中■¥5800(税抜き)

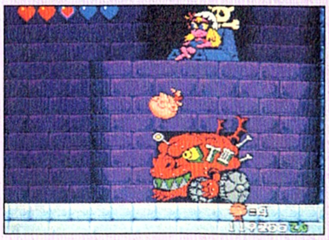
とっても楽しいアクションゲーム。難易度もそれほど高くないし、やり込むことに苦痛を感じることもないし、誰にでもおすすめできるゲームだ。正直な話、仕事をはなれて遊んじゃったもんね。

攻撃方法やキャラクターもとってもユニークでいいね。ただ、キャラクターに関しては、わりと好き嫌いがハッキリ出るみたいだけどね。アクが強すぎるって意見もあったしなぁ。

ま、どちらかといえばルーキー向きのゲームなんだろーな。とゆーワケで、あまりマニアさんにはおすすめしないけどね。

ちょっと残念なのは、2周目がないことかな…ってゆーか、「ドラえもん迷宮大作戦」みたいに、難易度の変更ができるとよかったのにね。それだけが惜しいんだよなぁ。

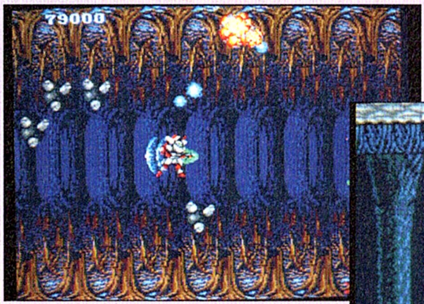

↑お肉を食べてパワーアップ!!　何もかもが、ユニークなゲームだ


↑ボスキャラがデカいよぉ。ほんとーにデカい。だけど、そんなに強くはないんだよね。ルーキーくんも安心していーぞ

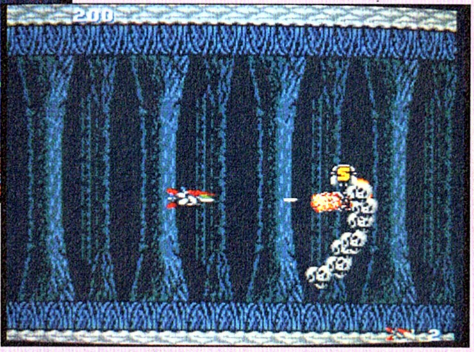
NEW SOFT IMPRESSION

ヘビーユニット

北　おいしーです、これ。
辻　うむうむ。それなり以上のデキであるな。とにかく、デカい敵キャラクターが多いよな。このデカキャラの多さは、ウリになるんじゃない。
北　デカいばっかで、弱いヤツも多いけどね。もっとも、だから私でも、楽しく遊べるんだけど。
辻　戦闘機形態とロボット形態の2形態あるワケだけよね。
北　うん。やっぱ、場所によって、どっちが有利とかあるのかな？
辻　いちおーね。だけど、こっちの形態じゃなきゃクリアできないってとこはないな。
北　じゃ、好みで選べばいいワケ？
辻　そーね、好みとウデでしょ。どっちかってゆーと、ロボット形態の方がラクかなぁ？　誘導弾は、なかなか使えるし。
北　パワーアップは3段階だね。パワーアップをした状態で変形しても、パワーアップは維持される、と。
辻　変形はアイテムで行う。さっき北枕センセがいってたよーに、自由に変形できた方が楽しい…かな？
北　そー思うんだけどな。他にアイテムは？
辻　スピードアップにシールド、それにエクステンド。
北　スピードに上限はないんだよね。
辻　そーだけど、取り過ぎるとロクなことはないな。シールドは、1つで敵の弾3発まで耐えられる。取り続ければ、耐久力はどんどんアップ。これも上限なしだ。
北　なるほど。まだ、それほどやり込んでるワケじゃないけど、けっこうサクサク進むし、これも当りっていっていいーのかな？
辻　ま、当りは当りでしょ。ただ、難易度に関しては、その考えはアマいな。
北　へっ？
辻　やり込んで下さい。そーすりゃ、イヤでも理解できますよ。ふっふっふ。
北　……。



←ロボット形態では、パワーアップすると誘導弾が撃てるよーになるんだ。コイツは、かなり使える武器だからね



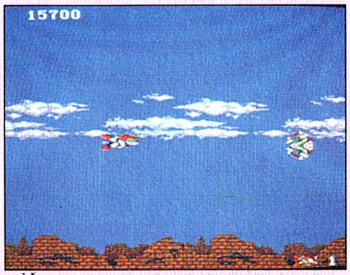
→特定の敵を倒せば、アイテムが出る。確実にパワーアップしていこう。だけどね、スピードを取り過ぎるのは考えものだよ

←敵は"遺伝子操作によって生み出され、機械的改造を施された"生体機動兵器なんだって

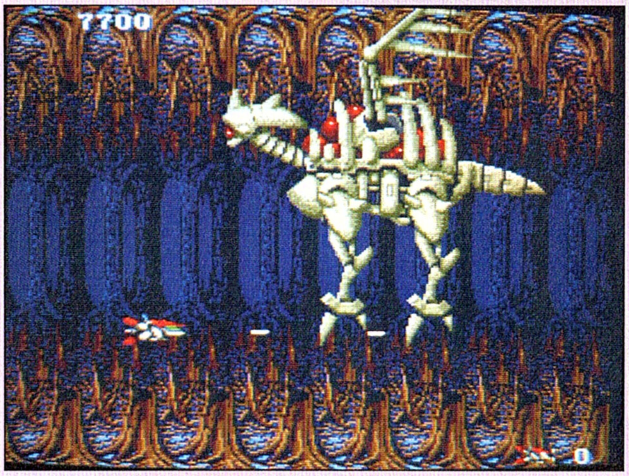




→シーン1敵基地外縁部のボス、デスブリンガーである。レッドガズーの弾にさえ注意すれば楽勝だ



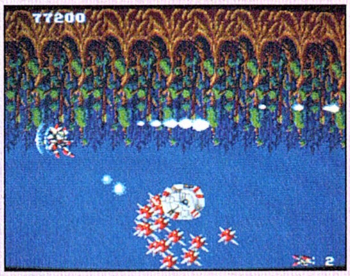
↑右にいるのが、アイテムキャリア。コイツを破壊すれば、アイテムが出るってワケ



←コイツはシーン2地下原生植物地帯のボス、フラップ・ボーン。飛び跳ねながら通常弾と巨大な赤玉をバラまいてくる



↑でっけースペース・バッファロー。だけど、中ボスでさえないんだよ、コイツ



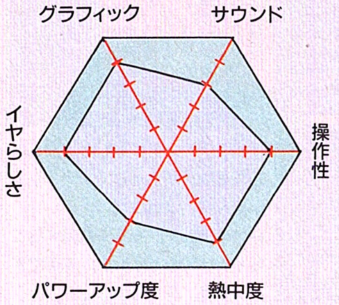
↑スキュル・ワームみたいなデカキャラは、ムリに倒さなくてもいいんだけどね…

PLAYER'S DATA

メーカー	タイトー
発売日	発売中
価格	¥6600(税抜き)
メディア	Hu-CARD
容量	3M
ジャンル	シューティング
ステージ	6

文／TYRELL辻＆北枕獲

パワーアップアイテムは「パワー・ブースター（武器が3段階にアップ）」「シールド・ユニット（バリア装着）」「スピード・アップ」「トランスフォーマー（変形）」「エクステンド・プレイヤー（1UP）」の5種類。アイテムキャリア等を破壊すると出現する。1ステージは、4～5のエリアで構成され、ラストにボスキャラがいる。コンティニューはフリー。



キミがシューティングファンであるならば、何も迷う必要はないだろう。ちょっと苦手って人でも、少しガンバレばステージ3ぐらいまでは、すぐにいけるようになるだろうしね。その後は…、努力しだいではあるけれども…。少なくとも、努力すれば努力しただけ報われるゲームなのだ。どちらかといえば、安心して他人さまにすすめられるゲームといえるな。

辻　こーやって見ると、タイトーさんのがんばりも目を引くねぇ。

北　うん。11月に発売された「バリバリ伝説」だって、それなり以上に遊べるゲームだったしね。

辻　この年末年始は、ハドソンさんとタイトーさんで決まりっ‼　かな？

北　ふむ。そーですねぇ…。確かに、そーゆー感じもありますねぇ…。ってところで、他のメーカーさんにいきましょかね。

■とっても、バラエティ■ ■豊かなんだね■

辻　さぁ、何からいこうか。

北　とりあえず、文句なくおすすめできるのは、サンソフトの「弁慶外伝」ぐらいでしょ。

辻　そーねぇ。ポイントをしっかり押えた、オーソドックスなRPGだからね。"誰でも、それなりに"の典型なんじゃない。

北　それは、ホメてるんだよね？

辻　もちろんですよ。

北　何か、引っかかるなぁ…。

辻　そーかい？

北　まぁ、いーか…。

辻　そうそう、あまり追求しない方がいいと思うよ。じゃないと…。

北　分かりましたよ。それじゃ、「タイトーチェイスH.Q.」のレビューのお時間がきたよーですから。

辻　はいはい。



↑「弁慶外伝」は、オーソドックスなRPG。日本を舞台にしているだけあって、感情移入がしやすい

▶NEW SOFT IMPRESSION◀ タイトーチェイスH.Q.

北　いわゆる〝3Dドライブゲーム〞の変形ですな。

辻　覆面パトカーで、犯罪者の車を追跡。体当りで車をぶっ壊して停車させ、逮捕。すごい設定だよな。

北　楽しい、楽しい。それに、さっき社長がいってたグラフィックだよね。

辻　うんうん。

北　背景もふくめて、なかなか美しいよねぇ。

辻　主人公であるポルシェ928も、カッコえーしな。

北　やっぱりさぁ、この手のゲームは、車がカッコよくないとおもしろくないもんね。

辻　それに、このゲーム、スピード感がバツグンでしょ。これって、ポイント高いよね。

北　そうだね。ターボを使うと気持ちいーもんなぁ。

辻　でしょ。はっきりいって、このターボだけで、ゲームが1本、作れると思うよ。敵車に体当りして…、ってのも気持ちいいだろ？

北　確かに、気分がスッキリする。と、ずいぶんホメたけど、不満もあるよね。

辻　そりゃ、不満のないゲームなんてないでしょ。

北　そりゃ、そーだけどさ。

辻　で、どんな点？

北　こっちは警察だよ。なんでサイレン鳴らしてんのに、一般車両が道を譲ってくんないのよ‼

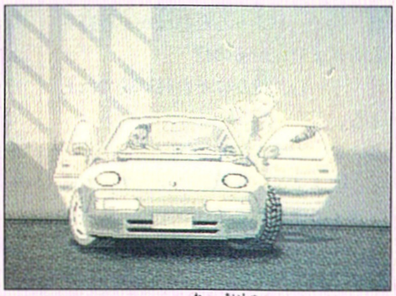
辻　うーむ。確かにフシギな話ではあるが…。

北　でしょ。それから、思わぬギヤチェンジってヤツがねぇ…。

辻　そりゃ、慣れの問題だよ。



↑まずは、ナンシーからの無線連絡で、逃走車の情報をもらうのだ



↑我が愛車ポルシェ928である。ターボを使えば、300km以上の速度がでるぞ



←やっと見つけた逃走車。さあ、ハデなバトルが始まるぞ



←車を逃走車にぶつけて止める。ダメージが大きくなると、逃走車は火を吹く！



→回転灯をつけ、サイレンを鳴らし…。なのに、なんで、一般車両は道を譲らんのだ！



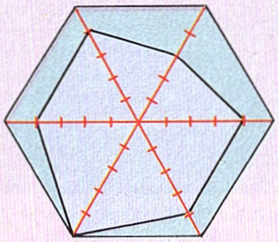
↓めでたく犯人逮捕。しかし、休んでるヒマはないぞ。次の追跡が待っているのだ

PLAYER'S DATA

メーカー	タイトー
発売日	1月26日
価格	¥6600(税抜き)
メディア	Hu-CARD
容量	3M
ジャンル	アクション
ステージ	5+α

文／TYRELL辻＆北枕獲

犯罪者の車を覆面パトカーで追いかけ、車体をぶつけ停車させるという、シンプルなカーチェイスゲームだ。おそらく一生乗ることもないであろうポルシェ928で、おそらく一生のることもないであろうスーパーカーたちとチェイスを行う。ターボを使用したときの、スピード感は今までのドライブゲームでは絶対に味わえないモノだ。ちなみにターボは1ラウンド3回使用可。



クルマのゲームが好きなキミ、おすすめします。特にターボを使ったときのスピード感、爽快感は、絶対に他のゲームでは味わえません。この感覚は、ほとんどF1なみなのではないだろーか。ゲーム本来の目的を忘れ、純粋に走りを楽しむなんてことやっています、私は。ステージ1、2は、ルーキーくんも楽しく遊べるでしょうし、先のステージはマニアくんも楽しめます。

北　スポーツものの、ラインアップが4本あるけど。

辻　うーむ。なかなかムズかしいところであるな。

北　まぁねぇ、どれを取っても、もう一つって感じなのは否めないけどね、確かに。でも「ブルファイト　リングの覇者」は、どっちかってーと遊べる部類かな。

辻　ま、スポーツものに関しては、パスさせてもらいましょ。やってないゲームもあるしね。

北　私は「これがプロ野球'89」に、一言いいたい。

辻　なに？

北　何で、バントした打球が、外野フェンスまで転がるの!?

辻　うーむ、確かにそれは問題ではあるな。

北　ぶつぶつぶつぶつ…。

辻　まぁまぁ。自動車関係のゲームも「ナイトライダースペシャル」と「F1トリプルバトル」の2本がラインアップされてるけど。

北　うーん。どっちも「タイトーチェイスH.Q.」と比べると、ちょっと…。

辻　だけど、「F1トリプルバトル」なんて、かなり意欲的なゲームなんじゃないか。3人同時プレイだろ、6速ミッションだろ、それに、こったマシンセッティングとかさ。



↑「ブルファイト　リングの覇者」は、いろんな遊び方ができるボクシングゲームなのだ

北　そーなんだけどねぇ。F1ゲームなのに、スピード感がないのはちょっとねぇ…。のったらのったらスピンすんのがタマんない。6速ミッションにしても、慣れるまで、ずいぶんかかりそーだしなぁ。ま、F1が好きで好きでしょーがないって人が、ピット作業もふくめたF1レースのフンイキを味わうにはいいかな、と。

辻　うーむ、そっか。そんじゃ、熱狂的なファンも多い「ナイトライダースペシャル」は、どんなもんだい？

北　これも、イマイチ、スピード感に欠けるのではないかと…。武器のグラフィックも、ちっとものたりないとゆーか…。けっきょく、「タイトーチェイスH.Q.」と"カーチェイスゲーム"として比較されてしまう。

辻　どーしても、比較しちゃう、か。

北　こーゆー比較は、あまりよくないとは思うけどね。

辻　ふーむ。それはそれとして、だ。

北　はい？

辻　私は、アクションゲームの「忍」ってヤツも、けっこう好きなんだけどね、シブくて。

北　ムズい、ムズ過ぎる！　ごめん、私はパス!!　私にとっては、ミッション2がせーいっぱいなのだ。

辻　そーかねぇ。このぐらいじゃないと燃えないけどね、私は。

北　だいたいさぁ、主人公が忍者のクセに、忍術を使えるのはエリアで1回だけでしょ。種類も少ないしさ。

辻　そ、とってもシビアなゲームだよね。だからさ、マニア向けなんよ、コイツはさ。


↑シブいアクションと、ハデな忍術がウリの「忍」。難易度も高く、かなり上級者向けのゲームだ


↑驚異の3人同時プレイができるのが「F1トリプルバトル」だ。マシンのセッティングも本格的だぞ

北　なるほど。"ふつーの人"は手を出さない方がいいっちゅーワケですな。

辻　まぁね。

北　シューティングの方は、どーかね。「サイドアームスペシャル」とか「スーパーダライアス」とかさ。

辻　残念ながら、まだ見てないんだよね。ただ、評判はいいみたいだね。少なくとも、悪い話は聞かないな。

北　にゃるほどね。だけど、こーやってゲームを見てくると、ラインアップされてる本数は多いけど、おいしーゲームって、けっこう少ないね。

辻　まぁねぇ。本数が多くなると、どうしてもね…。なんて、納得してちゃいけないんだよな。ホントは。

北　うん。しっかりした選択眼を持たないと、ファミコンのよーな悲惨な状況に…、もう、なりつつあるか？

バトルエース

■ハドソン■SG対応
■発売中■¥6500(税抜き)

ウワサのニューマシン、PCエンジン・スーパーグラフィックス用の3Dシューティングゲーム。いわゆる、アフターバーナータイプってヤツだ。これでもかこれでもかと、スーパーグラフィックスのグラフィック機能を見せつけてくれるのだぞ。


↑敵キャラが画面いっぱいに広がっても、全然画面はチラつかないのだ

とってもスムーズな回転、チラつかない画面いっぱいのスプライト!!　「バトルエース」は一見の価値のあるソフトだぞ。

でもね、難易度が高いのが、タマに傷なのだ。一筋縄じゃいかないよ、コイツは。それだけに、3Dシューティングのマニアくんは、狂喜乱舞するであろーて。

それにしても、スーパーグラフィックスは、いいお値段だからねぇ。とりあえず、ソフトが出そろうまでは、様子見かな？


↑ボスキャラの強さは、尋常じゃないんだよねぇ。STGベタには、チョットつらい。ゲームクリアへの道は、キビシーのだ

弁慶外伝

■サン電子■Hu-CARD
■発売中■¥6200(税抜き)

安心して遊べるオーソドックスなドラクエタイプのRPG。PCエンジンでは、まだこのタイプのRPGが少ないので、首を長～くして待っていたユーザーも多いことだろう。そして、その期待は、おそらく裏切られることはないはずだ。

テンポのいいレベルアップ、何とかマップを書かなくてもすむダンジョン、適度な自由度を持つシナリオと、確実にポイントを抑えている。漢字が使用されているのも嬉しいしね。

ただし、だ。マップ上の移動速度が、少しトロいかなぁ。ちょっとイラついてしまうのだ。まぁね、後半になって、あるアイテムを入手すれば、移動はすっごく楽になるから。いや、楽ってゆーより、気持ちよくなるから、だな。

謎自体は、それほどムズくないし、RPGファンならば、買いだろう。





↑あるアイテムがあると空を飛べる。富士山を眼下に、天翔る鬼若たち。う～ん、気持ちいいなあ
←実に分かりやすい画面配置である。漢字が使われているのもよい

■さぁ、そろそろしめる■■ことにしよーか■

辻　そうそう「麻雀刺客列伝　麻雀ウォーズ」なんてのも出るね。
北　うん。RPGモードもついてるってヤツだね。けっこう、おもしろかったよ。
辻　RPGモード付きってのが、はやってるねぇ。やっぱ、ナムコさんの影響かな。ただ、このRPGモードって、ちょっとヒントが少ないんだよね。
北　ですね。ちょっと不親切なとこが目立ちますねぇ。そーいえば、この年末年始、ナムコさんのソフトが1本も出ないんだ。
辻　そーだねぇ。どしたんだろ。
北　次は、3月の「源平討魔伝」だもんね。それとも、何か隠し弾があるのかな…？
辻　どうかなぁ。



↑刺客モードとRPGモード、2つを楽しめる「麻雀刺客列伝　麻雀ウォーズ」。ちょっとヒントが少ないけどね…

北　SLGでは「ガイアの紋章」の続編「ガイフレーム」が出るね。
辻　今度はSFだっ!!　ってか。
北　社長は「ガイアの紋章」には、ずいぶんハマってたんじゃない。
辻　うん。
北　じゃ、これも？
辻　詳しくは、下のレビューを、ご参照下さい。
北　それじゃ、社長のおすすめゲームをどーぞ。
辻　そーだねぇ。「ヘビーユニット」と、アクションマニアには「忍」かな。
北　私は、なんといっても「ヴォルフィード」ですね。「ヘビーユニット」も「タイトーチェイスH.Q.」も捨てがたいけど。
辻　「イースI・II」に「弁慶外伝」のRPGコンビも遊べるね。
北　こんなところですか。あー、やっと終わる。疲れたなぁ…。



↑SFファンタジーSLG「ガイフレーム」は、あの「ガイアの紋章」の続編。今回は、主人公がいるのだ

NEW SOFT IMPRESSION

ガイフレーム

北　と思ったら、まだこれがあったか。さぁ、社長、出番ですよ。
辻　「ガイアの紋章」の続編っていっても、あの時代からずいぶんたってるんだ。「ガイフレーム」の舞台は未来で、ユニットもファンタジー系のものから、メカに変わった。
北　でも、つながりはあるんでしょ？
辻　一応ね。でも、あまり考えなくていーんじゃないかな。
北　なんでも、町で情報集めをやんなきゃならないとか。
辻　そう。だけど、これがうざったいんだ。余計なよーな気がするけどね。
北　「ガイアの紋章」では、戦闘システムが、かなり独特だったけど。
辻　「ガイフレーム」も共通してる。戦闘に関しては、ユニットがメカに変わっただけと思っていいでしょう。魔法も健在だし。
北　SFで魔法なの？
辻　そう。情報集めの目的は、ガイアクリスタルを回収することなんだ。クリスタルを回収すると、使える魔法が増えていくのさ。
北　戦闘シーンは、アニメで見せてくれるんだよね？
辻　そうだよ。けっこうカッコいいよ。
北　ふーん。で、「ガイアの紋章」と比べてどーなんだい？
辻　情報収集をしなきゃいけない分、マイナスだね。なんで「ガイアの紋章」みたいに、戦闘に集中できるよーにしなかったんだろう。こーゆー異なるジャンルの組み合せはよっぽど練り込まないと、中途半端なゲームになっちゃうからね。そーゆー意味で、もうひとひねりがほしかった。
北　なるほど。勉強になるなぁ、うん。



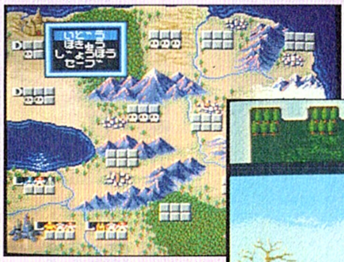


↑新しく情報収集とゆー要素が入ったんだ。ランバートってのは、主人公の名前ね

↓情報収集の目的は、ガイアクリスタル。入手すると、戦闘で使える魔法が増えるんだ



←メインマップで使えるコマンドたち。ドクロマークが、敵のユニット。同じ場所に入ると、おなじみの戦闘シーンに突入だ



←で、バトルシーンだ。戦闘のシステムは、前作と同じだからね

→今回は、攻撃をアニメーションで見せてくれる。左がランバートのメカだよ

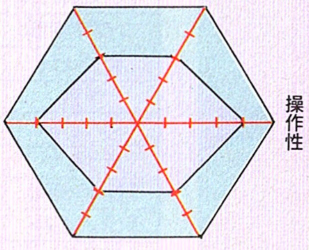


PLAYER'S DATA

メーカー	メサイヤ
発売日	1月26日
価格	¥5800(税抜き)
メディア	Hu-CARD
容量	3M
ジャンル	シミュレーション

文／TYRELL辻＆北枕獲

いちおう、パソコンからの移植とゆーことになるのであるが、おもむきはかなり変わってしまっている。ほとんど別のゲームといっても、さしつかえないだろう。前作「ガイアの紋章」のよさを残しつつ、それを発展させた"アッパーバージョン"と呼べるかもしれない。ランダムに起こるイベントにより、ユニットがパワーアップすることもある。



前作「ガイアの紋章」のファンなら、買ってもいいかもしれないな。まあ、マニアくんには物足りないかなあ。一方、ルーキーくんにとっては、情報集めがかなりうっとーしーかもしれないなあ。純粋にSLG部分だけを見れば、「ガイアの紋章」と同じシステムなんだから、悪いワケがないんだけどね。ま、どっちかといえば、手軽に楽しめる方のゲームだろうね。

メガドライブクラブ
MEGA DRIVE CLUB

文責：成沢大輔 VOL.28

今号のSPECIAL ISSUE

新春にかけるMD！「ソーサリアン」登場



明けましておめでとうございます。

メガドライブは昨年末のソフト攻勢のかいあって、今年は順調なすべり出しを迎えた、といえそうです。このページも充実した1年になりそうです。今年もよろしくお願いします。

さて、今回のメインは期待の移植作「ソーサリアン」！ どんな出来に仕上がっているか……。

MDC Head Line

●ファンタシースターⅣ、4月発売決定！
タイトルが誌上に発表されるやいなや人気ランキングの上位に昇ってきた「ファンタシースターⅣ」は、ほぼ4月の発売になりそうだ。Ⅱから1年余。どんな作品世界が生まれるか、期待は大きい。

今月発売のメガドライブソフト

ズーム
■1月13日発売 ■セガ ■¥5500（税抜き）

史上最大の倉庫番
■1月20日発売 ■メサイヤ ■¥5200（税抜き）

今年、メガドライブは飛躍するか!?
メガ・ドライブの1990年を探る

1989年はメガドライブにとってどうやら雌伏の年だったようである。1988年10月に本体が発売され、約1年の間はソフト不足に泣いていたが、89年11月末からの年末攻勢によって一気に9本もタイトル数が増え、その秘めた力を放ち始めた。これからが活躍の時である！ 大きな期待がかけられそうだ。

今年の目玉は2つ。伸び伸びになっていたモデムによる通信情報サービスの開始とＦＤＤの発売だ。通信の方はすぐには火がつかないかも知れないが、家庭用ゲームの世界に新しい風を送りこむことは間違いないだろうし、ＦＤＤはゲームを離れたゲーム的な使い途が考えられるハードである。これらの新ハードは対応ソフトも多く発売されそうだ。


➡サードパーティではやはりナムコの動向が気になる。「フェリオス」は5月あたりには出そうだ

一般ソフトに目を移すと、まず本数的には問題ない。セガはもとより、サードパーティ各社も積極的なリリースがありそうだ。あとはソフトの質である。業務用の移植がメインだろうが、オリジナルの企画にも大いに力を入れてほしい。



➡「ファンタシースターⅢ」が大きなカギを握るのは間違いないだろう（写真はⅡのものです）



➡昨年11月末にはホームバンキングが始まった。2月には情報サービスもようやく始まりそうだ



⬅業務用からの移植では「スーパーモナコＧＰ」が注目株だ


➡タイトーもまずは業務用の移植から入る。「ラスタンⅡ」などに期待！

セガ＆サードパーティ13社
今年はコレで行きます!!

セガ	やはり移植がメインですが、90年はもっと広いジャンルに挑戦してみようかと思います。巾広い年齢層の支持が得られるようになっていくでしょう。
アスミック	「エアダイバー」「キューティ鈴木〜」をまず出し、その後も全力投球で出します。
サン電子	通信ソフトの充実を目指しています。麻雀、野球の他にも、いろいろ企画中です。
タイトー	まずは「ニュージーランドストーリー」から。業務用移植を中心に発売の予定です。
トレコ	「アトミックロボキッド」の他に、来年内に2本ぐらい用意しています。
マイクロネット	具体的なことはまだ未定ですが、最低で1作、できれば2作出すつもりです。
シグマ商事	「サイオブレード」の他に現在企画、開発中のものを夏頃に発売する予定です。
ホットビィ	とりあえず2作を出しますが、自社色の強いシミュレーションなども企画中です。
東宝	今年はとにかく「ヘビーユニット」でがんばります。その後はまだ未定です。
ナムコ	5月予定の「フェリオス」のほか、オリジナルなどの新企画を準備中。
メサイヤ	ハードの特性を生かしたアクション物を中心に、3〜4作を予定しています。
電波新聞社	おもに業務用の移植を出します。アナログジョイスティック等の周辺機器も計画中。
テクノソフト	どんなジャンルでも、リアルタイムを前提に開発します。次回作は6月初旬の予定。
ウルフチーム	パソコンのノウハウを生かしたゲーム作りを心がけています。年間に数作出します。

ソーサリアン

セガ
2月発売予定
¥7000(税抜き)

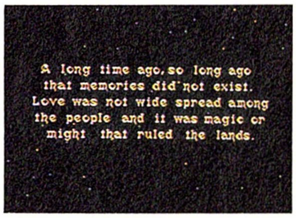
オリジナルは大手パソコンソフトハウス、日本ファルコムが開発。基本のシステムとなるセットがあれば、後に発売された追加シナリオでどんどん異なるフィールドでの冒険が楽しめるという画期的なアドベンチャー風RPG。オリジナルのシナリオ数は現在まで35本にのぼる。



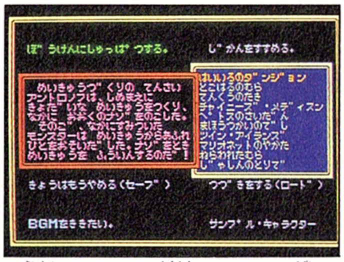
◇お待たせしました! 期待度No.1のビッグタイトル登場だ!

ずっと巻頭のメガドライブトップ5で首位の座をキープしていた「ソーサリアン」。今回は初めての紹介ということもあって、攻略的な部分は一切排除し、おもにアウトラインを見ていくことにしよう。

まず、「ソーサリアン」がこれまでにあったRPGと大きく異なる点を説明する。2つにわかれる。一つは全10本のマルチシナリオであるということ。すべてのシナリオが独立した目的を持っているのだ。もう一つはキャラクターメイキングやレベルアップと冒険の世界が完全に分離していること。冒険中にレベルアップできないのだ。



➡デモ画面のメッセージではソーサリアンが語られる



⬆最初のシナリオは簡単、だんだんと難しくなっていく。もちろんかかる時間も後になるほど長くなる



⬆冒険はこのようにパーティで進む。攻撃できるキャラは武器を振り、魔法は放つことができるキャラからのみ放たれる

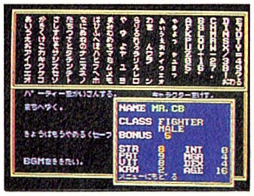
◇ゲームの流れは意外と複雑。ただ冒険するだけじゃないのだ

では実際のゲームの流れを見てみることにしよう。

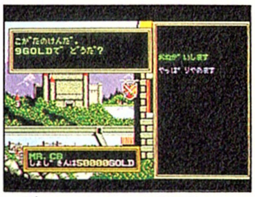
まずはキャラクターメイキング。ここに関しては右ページの上段を参照のこと。作ったキャラに装備をさせたり、パラメータアップの鍛錬を行ったらいよいよ冒険に出発だ。パーティを編成し、シナリオセレクトをする。パーティは最大4人まで組むことができるが、シナリオによっては3人までしか参加できないものもある。

冒険の基本は戦闘、会話、アイテム探しの3つだ。特に重要なのは会話で、「ソーサリアン」は謎解きが重視のRPGである。ゲーム内に登場する人物から話を聞かないと進まない。何度も繰り返し聞いてみることが必要だ。

最後にはボスキャラがいる。倒すとシナリオ内の敵はすべて消え、ペンタウァに戻ればシナリオクリアとなる。



⬆キャラクターメイキングでは10人までのキャラを作ることができる。攻撃型、魔法型のキャラを織り混ぜたパーティに



⬆作ったキャラは、最初はほんの少しのお金しかない。まず街で装備をととのえる。武器は買えばその時点で装備される



⬆パーティを編成する時はキャラクターの並び順に注意。ここでの順番が冒険中の順番になるからだ



⬆続いてシナリオセレクト。1番上のシナリオから順番通りにプレイしているのがベストであることは言うまでもない



⬆戦闘で得られる経験値は、そのブロック内にいる敵を一定数以上倒さなくてはもらえない。戦闘終了時には表示が出る



⬆とにかく人と会うことが大切。近づいただけでメッセージが出る場合と、重なって✚ボタンを上に入なきゃダメな場合がある



⬆アイテムを発見した。アイテムと重って、✚ボタンを上に入れれば取ることができる。どこかで使うはずだ



⬆クリアしてペンタウァに戻ってきた時の画面。トラベラーズインで戦果すべての分配を行う。ただし生きて戻ったキャラだけ

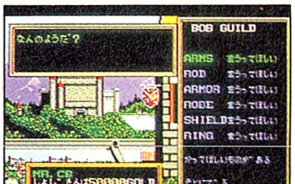
◇街の施設にはソーサリアンならではのものがいくつか…

街の中には武器・防具屋、魔法使いの店、薬屋、寺院、長老の家、城の謁見室、道場の7つの施設がある。この中で「ソーサリアン」ならではのものについて簡単に説明しよう。

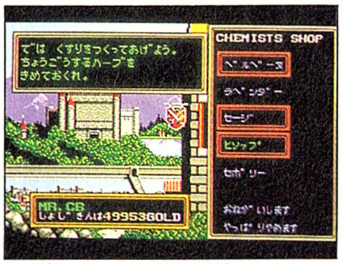
薬屋は薬を売っている場所であるが、冒険中に入手した薬草を調合し、売っていない薬を作ってもらえる。

魔法使いの家では持ち物に魔法をかけてもらえる。その組み合わせに応じてさまざまな魔法を使えるようになる。

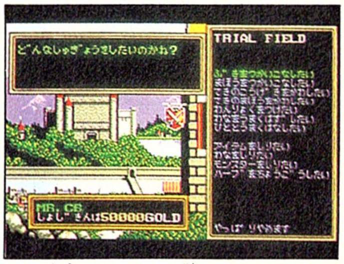
道場はパラメータアップのための場所だ。ここで鍛えればパラメータを上げることができるのだ。ただし、上限はあるけどね。



➡これは武器と防具の店。レベルに見合うものを売る



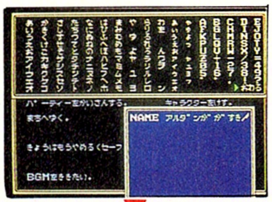
⬆調合はたった1種類の薬草だけでもしてくれるし、5種すべてでも可能だ。効果は使ってみなきゃわからない?



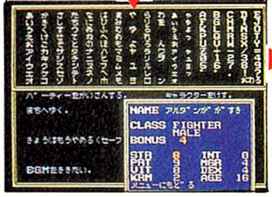
⬆「武器を～」から「人とうまく～」までがパラメータアップ、その下の4つは知識の修業となる。覚えておくと便利

◆4つの種族をうまく組み合わせて冒険を有利に運ぼう

「ソーサリアン」のキャラクターには4種族と性別、年齢がある。作った時には16歳で、「時間を進める」のコマンドを使うか、1度冒険に出て、クリアするしないにかかわらず、ペンタウァに戻った時に1歳加算される。



→キャラクターメイキング。名前は11文字入る



→基本パラメータにボーナスポイントがつく

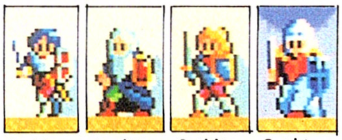
パラメータは種族によって異なるが、性別や年齢でも若干変化する。性別差は男だと腕力、体力が高く、女だと魅力、知性などの面で男を上回る。種族差については右側を参照のこと。

なお、キャラクターは10人までセーブすることができる。名前は11文字までと割と長めだ。



↑これは職業のセレクトシーン。パラメータによってなれる職業が異なる。年収に差

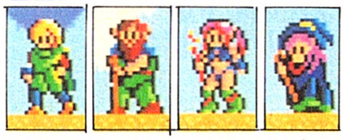
FIGHER(ファイター)



♂若　♂老　♀若　♀老

人間の戦士。攻撃力、防御力、体力などの、敵と直接戦う能力が秀れているが、知性が低く、魔法を使うのは苦手だ

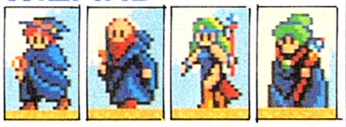
ELF(エルフ)



♂若　♂老　♀若　♀老

極めて美しい妖精族である。カリスマ性が高く、人との会話がうまい。魔法が得意だが攻撃力は低い。寿命が飛び抜けて高い

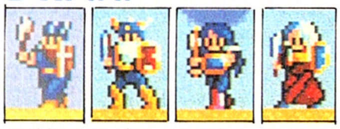
WIZARD(ウィザード)



♂若　♂老　♀若　♀老

戦士と同じく人間で、魔法使い。故に魔法を使うことが得意だ。しかし、攻撃力がほとんどなく、防御力も低い

DWARF(ドワーフ)



♂若　♂老　♀若　♀老

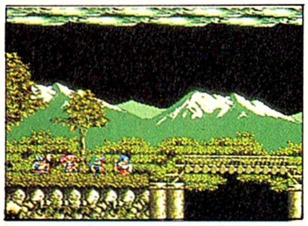
背が低く、姿もあまり美しくないが怪力を誇る。能力的には攻撃力、防御力が高く、知性が思いっ切り低い。パワー型の種族だ

◆全部は無理だけど、いくつかのシナリオの名シーンを紹介！

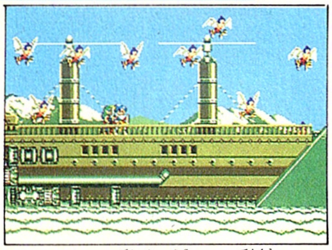
パソコン版「ソーサリアン」のシナリオ数は35本（12月7日現在）だが、メガドライブ版は10本しかない。FDDが発売されても追加シナリオの予定はないので、この10本だけがメガドライブ「ソーサリアン」の世界だ。その内、最後の2本はエンディングのためのシナリオになっている。

マルチシナリオではあるが、ちゃんと難易度設定がされており、下のシナリオほど出現する敵キャラが強くなっている。もちろんエンディング用のシナリオをいきなりプレイすることはできない。

今回はシナリオ1と2を紹介しよう。



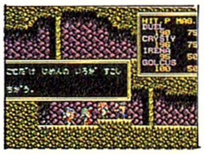
←シナリオ3の背景は薄暗く、この世の終わりのよう



↑雲があふれた原因を探るため天空へ。ファルコン号に乗って飛んでいくのだ！

シナリオ1. 灰色のダンジョン

迷宮作りの天才、アントロノフの遺作となった迷宮からあふれ出たモンスターを封印する冒険だ。最初のシナリオだけあって謎解きはさほど難しくなく、出現する敵も弱い。



←何か秘密が隠されていそう……





↑賢者の鍵入手に必要なアイテム、狂気の盾

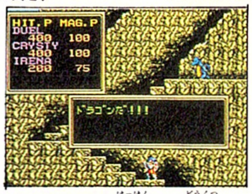
←賢者の鍵を手に入れる事が目的だ！

シナリオ2. 常春の村

フリース村の洞窟に現れたドラゴンを巡っての戦い。パーティの最大人数は3人。プレイ中に仲間が加わるのだ！



←女神像のおかげで村は平穏さを保っていられるのだ



↑ドラゴンを発見！　洞窟の中に逃げこむぞ。追ってみる



↑村にいるジプシーの踊り子が重大なポイントを……

シナリオ3～8に関してはダイジェストで名シーンをお見せしよう。

シナリオ3は天空の滝。ペンタウァを覆う厚い雲の正体を探る。

シナリオ4はチャイニーズ・メディスン。若返りの薬を求めて中国へ行く。

シナリオ5はペトスの祭壇。凍りついた神殿にチルドの実を探しに出る。

シナリオ6は魔法使いの弟子。魔法学校に現れるモンスターの正体を暴く。

シナリオ7はツイン・アイランズ。南洋の2つの島での冒険だ。

シナリオ8はマリオネットの館。女の子がなくした人形を探しに行く。

バラエティあふれるシナリオ群だ。





←シナリオ6はモンスターが出現するまで手順がかかる

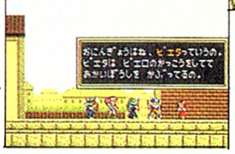


→シナリオ7は2つの島のケンカの仲裁がメインだ



←ペトスの紋章に隠された秘密を解いていくのだ

↑街の中には薬屋がいっぱいあるので話を聞く

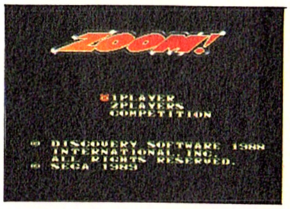


←なぜソーサリアンが人形を探さなきゃならないのか

MDC 新春スペシャル
QUICK information

ズーム！

セガ／1月13日発売予定／¥5500（税抜き）



◆マスを囲って面クリアのパズルゲームだ！

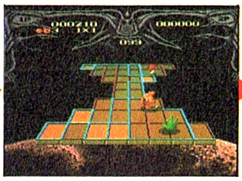
メガドライブにはまだパズルゲームがないけど（テトリスが出てればねえ）どうやら１番のりになりそうなのがこの「ズーム！」だ。

主人公はMr. スマートという。彼はフィールド上にある線の上しか歩くことができないが、歩いたあとは線が引かれる。その線ですべてのマス目を囲めば面クリアとなる。しかし、フィールド上には怪奇ファントムという敵キャラがMr. スマートをさえぎったり、追いかけてきたり……。純粋なパズルというよりアクションパズルといえる内容だね。

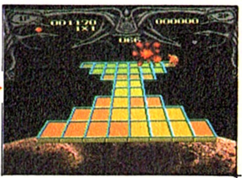
オリジナルはアメリカのパソコンゲーム。以前にも報じたが、先にアメリカ版メガドライブ（GENESIS）用に開発されていたものなんだ。なるほど確かにそれっぽい雰囲気のあるゲームなのだ。



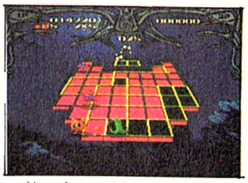
↑Mr. スマートが登場。スタートだ



↑敵に気をつけながらペイントしてマスを囲もう



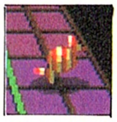
↑すべて囲えばクリア。怪奇ファントムは大爆発だ！



↑後ろ向きに弾を撃って敵を突き離す。ピンチを脱出！



↑ジャンプで敵を飛び越す



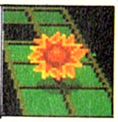
↑ボーナス点アイテム



↑敵の動きを遅くする



↑取った瞬間面クリア



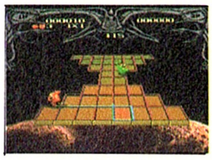
↑一定時間無敵になる

◆幻想的とも言える美しさ。これはもう感動モンです

「ズーム！」の特徴をひとつあげろと言われたら、そのパズルとしてのシンプルさもさることながら、やけに美しいグラフィックを推したい。写真を見てもらえばわかると思うが、メタリックな中間色の出し方が実にウマイ！ 思わず見惚れてしまう。実際これまでのソフトにはこういった色の使い方をしていたゲームはないしね。ただそれだけで感動してしまう私なのです。

ゲームのフィールド数は50。さまざまな形をしたマス目がMr. スマートの上に立ちはだかる。けどそれだけ目を楽しませてくれるということだ。

なお、２人同時プレイも可能。２P側は緑のMr. スマートなのだ。



↑ステージ１－１
まとめて囲むための練習面。操作に慣れよう



↑ステージ１－２
ジャンプを使うと簡単にクリアできる



↑ステージ１－６
マスの数が多いだけに面倒だけど高得点が狙える



↑ステージ２－２
個人的になるけど、このブルーは大好きな色です



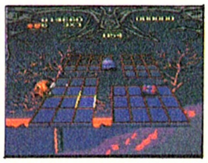
↑ステージ２－３
上下左右の出っぱりは敵にぶつかりやすいのだ



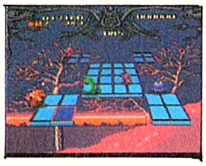
↑ステージ２－４
右と左は分離しているようでしていないのだ



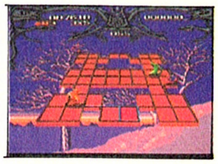
↑ステージ２－６
真ん中と左右上部には隠しのマス目がある



↑ステージ３－１
背景の銀世界と木は最高に美しい



↑ステージ３－３
端にある４つのブロックを消すのが意外と難しい



↑ステージ３－５
細かい操作ができないと苦しい。難しいぞ！

MEGA DRIVER'S SLOON 90年、私はこれに期待しています。

ついに90年代に入って少々アセリを感じている成沢です。今年は色いろとやんなきゃいけない事が多いからなあ。おっと、新年早々グチっぽくなってしまった。これは失礼！



↑タイトーの「ニュージーランドストーリー」。完成が近づいてきているようだ

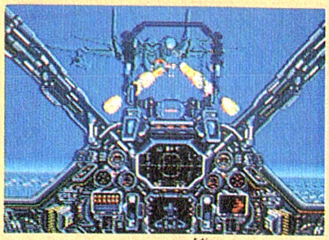
さて、今回のMDSはちょっと毛色をかえて、読者のみんながメガドライブに期待する事を中心に進めていこう。

まずは宮城県の柏原涼サン（女の子ね）から。「なるべくアクションじゃないRPGを出してほしい」。ソーサリアンに期待しているらしいけど、けっこうアクション性が強いのだよ。でもファンタシースターⅢも出るし、サードパーティからの発売も期待できそう。新潟県のマキロン桑田クンは「年に１～２作、10Mぐらいの大容量物を作っては？」との事。でもROMじゃちょっと無理っぽいよ。FDDやCD－ROMなら可能だし、セガもその辺は考えていそう。大阪の常連、PARIROクンは「テトリスはどうなっちゃうんだろう」と不安な様子。この件に関しては単行本に少し書いたんだけど、アメリカでの裁判でテンゲン側が敗訴したために、テンゲンから権利を買っているセガはテトリスが出せないのであります。何でもテンゲンは控訴するらしく、まだ完全な決着はついていないけど、旗色が悪いのは確か。業界全体の事を考えて任天堂に行動してほしいもんだけど……。

最後に成沢の注目ソフトをあげておこう。ここにある写真の３点に期待しているのだ。特にエアダイバーね。



←設定にマニアックさがうかがえる「レイノス」



↑アフターバーナーとは違った３Dドッグファイトが楽しみな「エアダイバー」

GAME BOY™ CLUB ゲームボーイクラブ

文／RYO Ⅱ

★遊戯少年倶楽部★ VOL.15 ゆうぎしょうねんくらぶ

クリスマスでゲームボーイ買ってもらったラッキーボーイ、ガールのみなさん、よかったですね。タイミングよくネメシスも発売になるし。今年はゲームボーイの年の予感、しません!?





ネメシス

■コナミ
■2月下旬発売
■¥3500(税込み)

待ちに待ったネメシス登場

あのグラディウスがゲームボーイになるってとてもデリシャスですネ

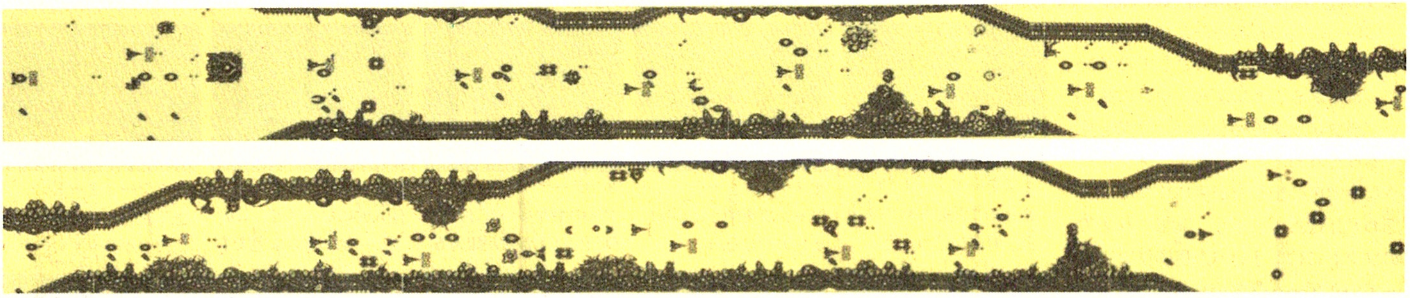
ステージ2とステージ3の全マップ大公開！攻略法を見つけよう！

ネメシスは５つのステージからなっている。今回はステージ２と３のマップを公開するので、バッチリ覚えよう。また、ネメシスは自機を99機まで設定でき５つのステージはどれでもセレクト可能なので腕に自信のない人でも大丈夫なのだ。

STAGE 2

ステージ２は細胞ステージだ。このステージは見てわかるように途中から幅が狭くなっているので、ここをどうクリアするのかが問題だ。狭くなる前に前方の敵をできるだけ破壊するようにしたい。ビームはダブルがベストだ。

START

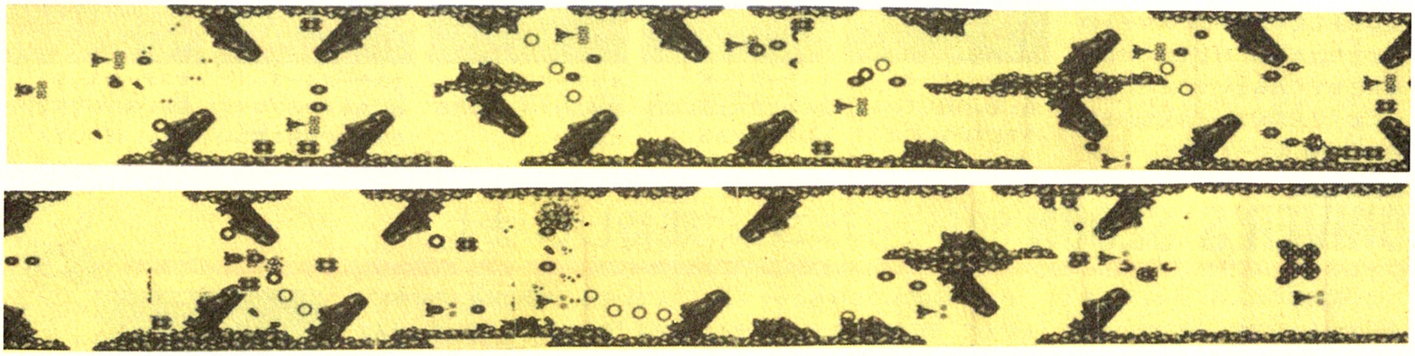


GOAL

STAGE 3

おなじみモアイステージだ。このモアイは口が弱点。レーザーだったらすぐに破壊することが可能だ。ダブルでも口に近づいて射てばグラディウスほど苦労せずに破壊できてしまうはず。ダブルのほうが砲台も射てるのでいいかもしれない。

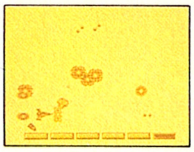
START

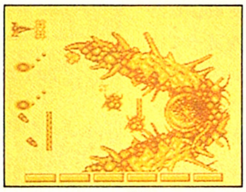


GOAL

サブボス&ボス攻略法

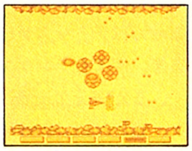
STAGE 2

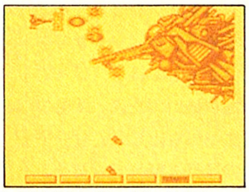




ステージ２のサブはザブ。こいつは動きのパターンを覚えてオプションで射ち落とすんだ。ボスはレーザーで中央を射つのがベスト。近寄ってきたら逃げずに中へ飛び込もう。

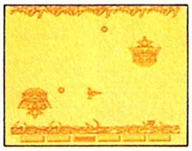
STAGE 3

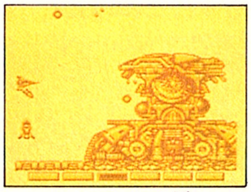




ステージ３のサブは一定時間無敵に近い状態になるので分裂した時をねらうのがポイント。ボスは突然つっこんできたりするので、動きをよんで目玉をヒット＆ウエイトで攻撃しよう。

STAGE 4





ステージ４のサブはかえるとびのような動きをするので、避けながらオプションで攻撃をしよう。ボスは動かないが攻撃が熾烈。できるだけフルオプションで中央の弱点を狙いたい。



対局連珠

■トーワチキ
■2月23日発売
■¥2980(税込)

1人でも対局連珠が打てる

五目並べより本格派の連珠とゲームボーイの相性はバッチリ



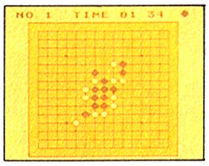
ゲームボーイの棋力もたいしたものだ

囲碁や将棋に比べると、この連珠の棋力は高い。対局モードは初級、中級、上級と分かれており上級のコンピュータの棋力は3～4級クラス。なかなか手ごわい相手になってくれるのだ。またスタートすると連珠の基本型が登場して（型には新月とか花月などの名前がついている）そこからのスタートとなるので型も覚えることができるのである。

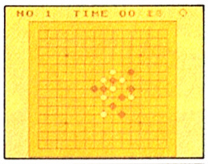
詰連珠で棋力アップだ

これは坂田吾朗8段が作成したもので初・中・上級各20問、合計で60問がインプットされている。このモードでは各級からランダムに5問出題される。そして何問解答できたかによって級を認定してくれる。これは棋力アップにもってこいなのだ。

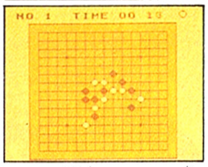












↑初中上級の詰連珠のスタート。型が表示される

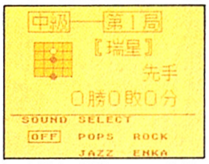
↑この写真で3つとも解ければけっこうな実力だ

白は禁じ手なしだ！

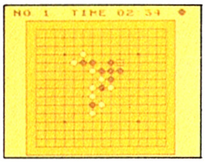
五目並べと連珠のルールの違いは、連珠では黒石は「三三」「四四」「長連」は禁じ手となるが、白石はいっさい禁じ手がないところだ。だから五目並べにない変化も生れるぞ。



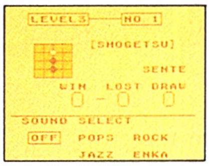
↑初級「寒星」での対戦だ。簡単に勝ちたいネ



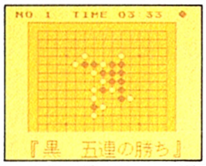
↑中級「瑞星」での対戦のスタート画面だ



↑ちょっとてこずったけど勝ちが見えたのだ



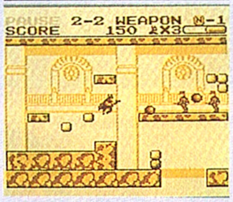
↑連珠は国際的なので、英語バージョンもあるゾ



↑四三で黒の勝ち。10戦して級を認定してみよう

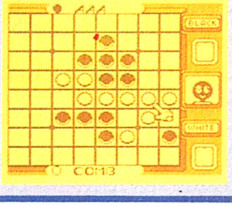
新作たっきゅ～便

バットマン(サン電子)



大ヒット「バットマン」はゲームでも大ヒットの予感。ゲームボーイ版は、映画の暗い感じはなく、マリオのコミカルさとドラキュラの雰囲気を持ったアクションゲームなのだ。

オセロ(河田)



ありそうでなかったものの1つがゲームボーイのオセロだ。しかし、そのオセロも登場することになった。コンピュータとオセロの相性はバッチリなので期待できそうだね。

1990年ゲームボーイ考

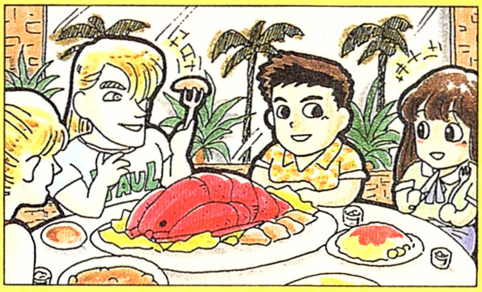
ゲームボーイは、日経流通新聞あたりでやりそうなヒット商品番付で大関、横綱格になりそうなほど売れてしまった。そのため、90年のゲームシーンはかなり変ってきそうだ。まず、ゲーム機別のゲーム数のシェアがゲームボーイはぐんと増える。つまり、とてもたくさんのゲームボーイ用ゲームが登場するのだ。ファンにとってはうれしい限り。ただ、任天堂としても昨年以上にこのゲームボーイに力を入れるはずなので、今年後半に発売が予定されていたスーパーファミコンが91年にずれ込むのではないかとの観測も出ている。どちらにしても90年はゲームボーイの年になることは間違いない感じがヒシヒシ。後は、オリジナリティーの高いゲームボーイならではのゲームの出現を期待したい。

場外コラム

遊戯少年倶楽部

ゆうぎしょうねんくらぶ

ビーチバレー奮戦記



ボクとあさみのジャパン対ポールとリンダのUSAの力はほぼ拮抗していた。ゲームはポイントの取り合いとなった。しかし、徐々に身長差がポイントに反映されるようになってきた。垂直飛びならポールに負けない自信のあるボクだが、如何せん砂に足を取られて思うようにジャンプができない。そこにでかいポールのブロックがあって、ボールを止められてしまうというケースが目立つようになった。そして、ついにマッチポイント。ボクはあさみからトスされたボールを思い切りジャンプしてアタック！　しかし、そのボールもポールのブロックにあってゲームセット。

残念ながらロブスターは逃したけれど、準優勝の賞品をもらって、ボクたちはしばらくビーチで遊んだ後ホテルへもどった。着替えをして、外で食事をしようとあさみとロビーにいったところで、ポールとリンダに出くわした。彼等もこのホテルに泊っていたのである。

「これから食事にいくがいっしょにいかないか」とポールが陽気に話しかけてきた（あさみの通訳による）。手には例のロブスター食べ放題お食事券が握られている。べつに断る理由もないし、なぜ彼等があんなに強いのか聞きたかったのでいっしょにいくことにした。

食事をしながら聞いた話だと、ポールとリンダの2人とも、全米でベスト8に入るハイスクールの選手とのことだった。だから、ポールも何故、日本のふつうの高校生が自分たちをこれほど苦しめるのかわからなかったそうだ。そしてその時ゲームボーイがアメリカでも流行っていることを聞いた。そこでボクは今度はゲームボーイによるビーチバレー決戦を申し入れたのである。

今号の馬鹿話様

ゲームボーイで悲しいのが、電池がなくなって画面が薄れていく時だ。先日電源をいれたらもう薄くなっているではないか。電池を入れかえたばかりなのに。新たに電池を買ってスイッチオン。でも薄い。実はコントラストのつまみが回っていただけだった。



PC-エンジンをきわめるため

ランクアップへの最強道具(ギア)

















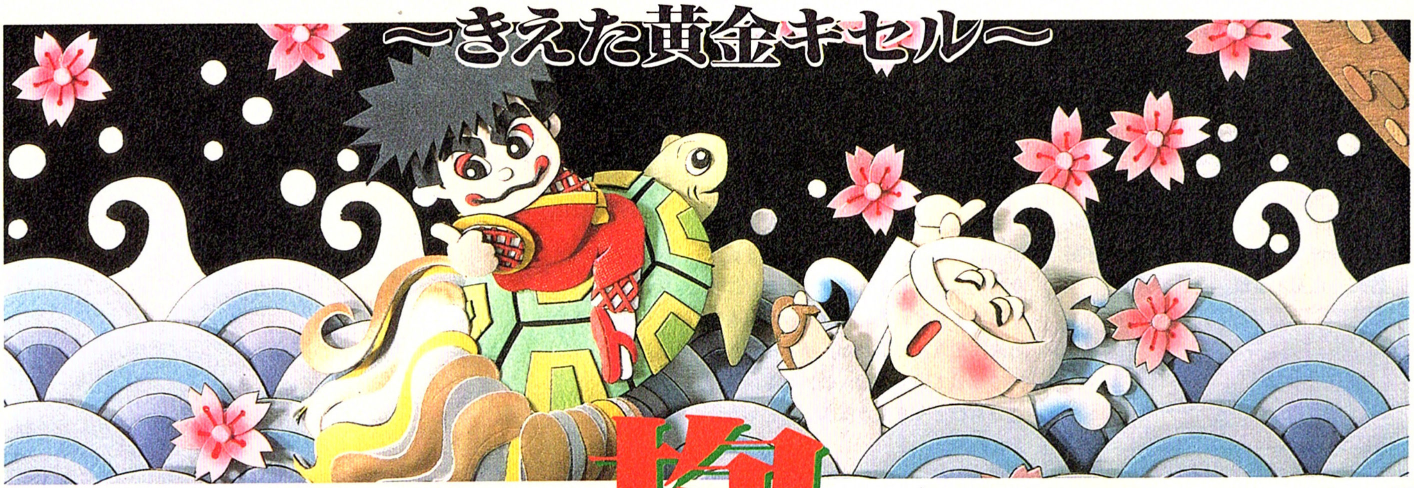
発売中 定価700円(税込)

SUPER HIPPONのPCエンジンクラブのスタッフが
総力をあげて作った、「PCエンジンクラブ」がついに完成した!
PCエンジンのソフトからハードまで
PCエンジンの全てがわかる!
ワンランク上をめざす全てのゲーマーに
心強い最強のお助けギアだ!

JICC出版局 書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい。☎03-234-4621

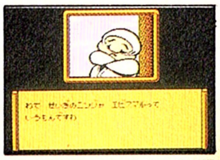
がんばれゴエモン外伝

〜きえた黄金キセル〜



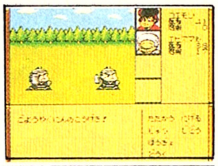
抱腹絶倒

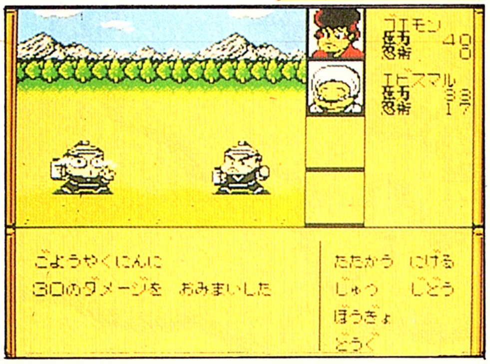
“外伝”にも前作同様エビス丸が登場する。で、やっぱこの子ってばひょーきん者。プロローグでも旅の参加を断わられると、お目々をキラキラ「連れてって」。





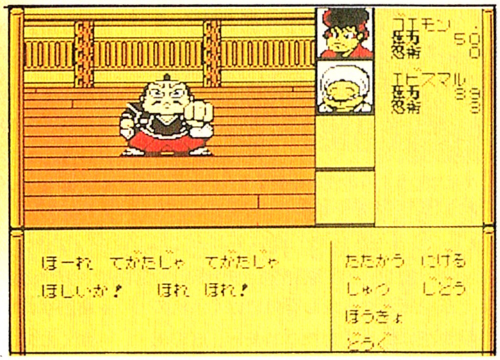
敵キャラは攻撃するときもされるときも全部違うパターンの動きをする。えっらそーに御用御用してた御用役人も、えいっとばかりに攻撃すると「ジョー！」



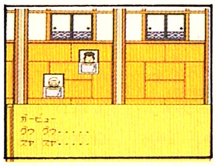


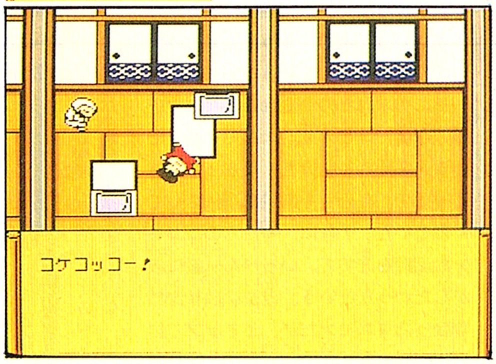
時代劇に悪代官はつきもの。でも、この悪代官はなんか憎めない。まるでチビッ子みたいに「手形だ手形だほしいかほしいか」なんて攻撃してくるんだもん。



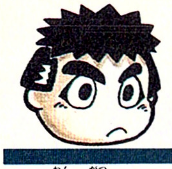


ゴエモンは寝ぞうが悪かった…宿屋ではそんな発見もできる。エビス丸以外の仲間がパーティーに加わると、とってもウラヤマシーシーンも出てくるぞ。



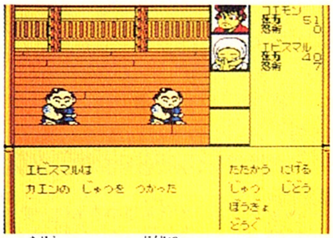


「がんばれゴエモン」が今回RPGとして生まれ変わった。だけど、そのコミカルなのりは今までと同じ。敵キャラにしても〝成敗〟するのがかわいそうになっちゃうぐらいカワイイ奴らばっかりだ。なにしろこれだけキャラの性格が生き生き表現されたゲームも珍しい。乞う御期待、なのだ。



がんばれ ここが面白い ゴエモン外伝の世界

'85年7月に、ファミコン史上では初の2メガロム搭載ソフトとして、またアクションを代表するソフトのひとつとして華々しくデビューしたのが初代「がんばれゴエモン」。で、2年半後の'89年1月には、前作をさらに上回るスケールで2作目が登場。この2作目には、ねずみ小僧の〝エビス丸〟が2プレーヤーモードに加わって、2人同時プレーが楽しめるようになったのが好評だったんだよね。



↑魔法じゃなくて忍術なのだ



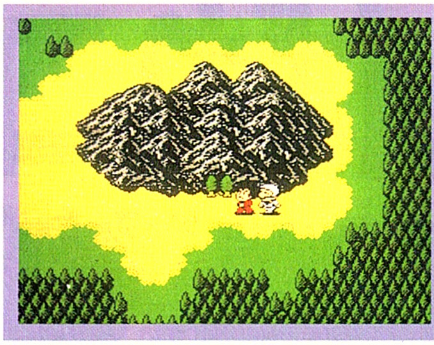
↑ただいま、森の中を移動中

そして今、'90年1月、いよいよ3作目が〝外伝〟としてシリーズに加わったんだ。ただ、今度はこれまでのアクションゲームからRPGへと生まれ変わっての登場。シリーズのファンにとっては、あの独特な〝味〟をゲームの中にうまく取り入れてくれたかどうか、気になるところだよね。

でも、ご心配なく。例のエビス丸との迷コンビぶりは健在だし、コミカルな内容は、そのままRPGのなかに生かされてます。特にエビちゃん（もちろんエビス丸のことね）がとってもいい味出していて、個人的には1、2作よりもひょうきん度は高いんじゃないかと思う。

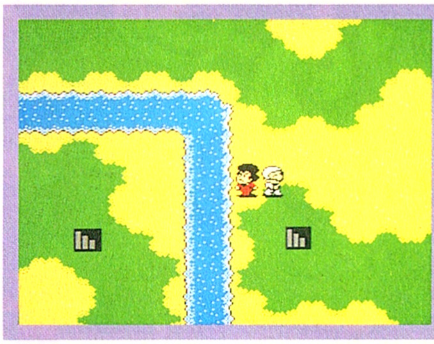
また、ゲームとしての完成度も、1、2作に比べてまったく遜色がない。きれいなグラフィック、シャレの効いたイベント、そしてすっごくテンポのいいストーリー展開で、グイグイ「ゴエモン外伝」の世界へと誘われちゃうのだ。ゲームのシステムとしては、ごくオーソドックスなコマンド入力方式を採用しているんだけど、その質さえ高ければ、このシステムでもまだまだ十分に楽しめるってことを逆に教えてもらえそうです。

どでか山入口



2人の仙人が住んでいるという、どでか山。この山の周囲は巨大な森で囲まれ、不気味な雰囲気が漂う。2本の木にはさまれた入口を入ると、そこには危険な世界が広がる!?

西の地下道

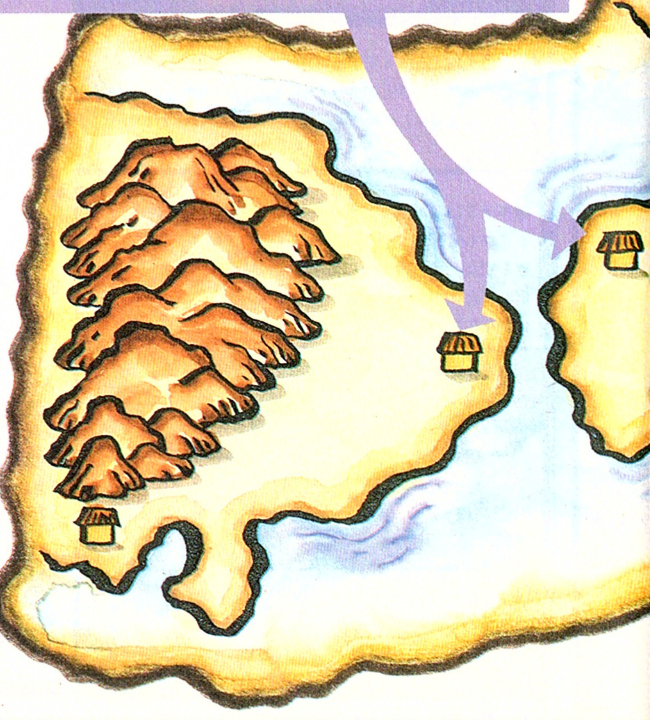


カンカラ村の西にある地下道に何者かがカギをかけてしまった。ここを通過できない限り、旅を先に進めることも不可能。「いずみの玉」をまずは手に入れる必要がありそう!?

Jr.リニアかご



本州から四国へ渡るには、Jr.のリニアかごを使うことになる。この時代にこんな乗り物が……なーんて思ったら大間違い。動力はしっかりと〝人の足〟に頼っているんだもんねー。



STORY 黄金のキセルが盗まれた!!

長い旅路から久し振りにはぐれ町の我が家に帰ってきたゴエモン。旅の報告をしようと、神棚に向かうと…いつもそこにあるはずの、先祖代々家宝の黄金のキセルがない。どこをどう探してもないないなーい。天下の大泥棒の家に泥棒が入ったとあっちゃあ、こりゃ話にならない。ご先祖様にも顔向けできないってんで、さっそくキセル探しの旅の支度をしていると……。

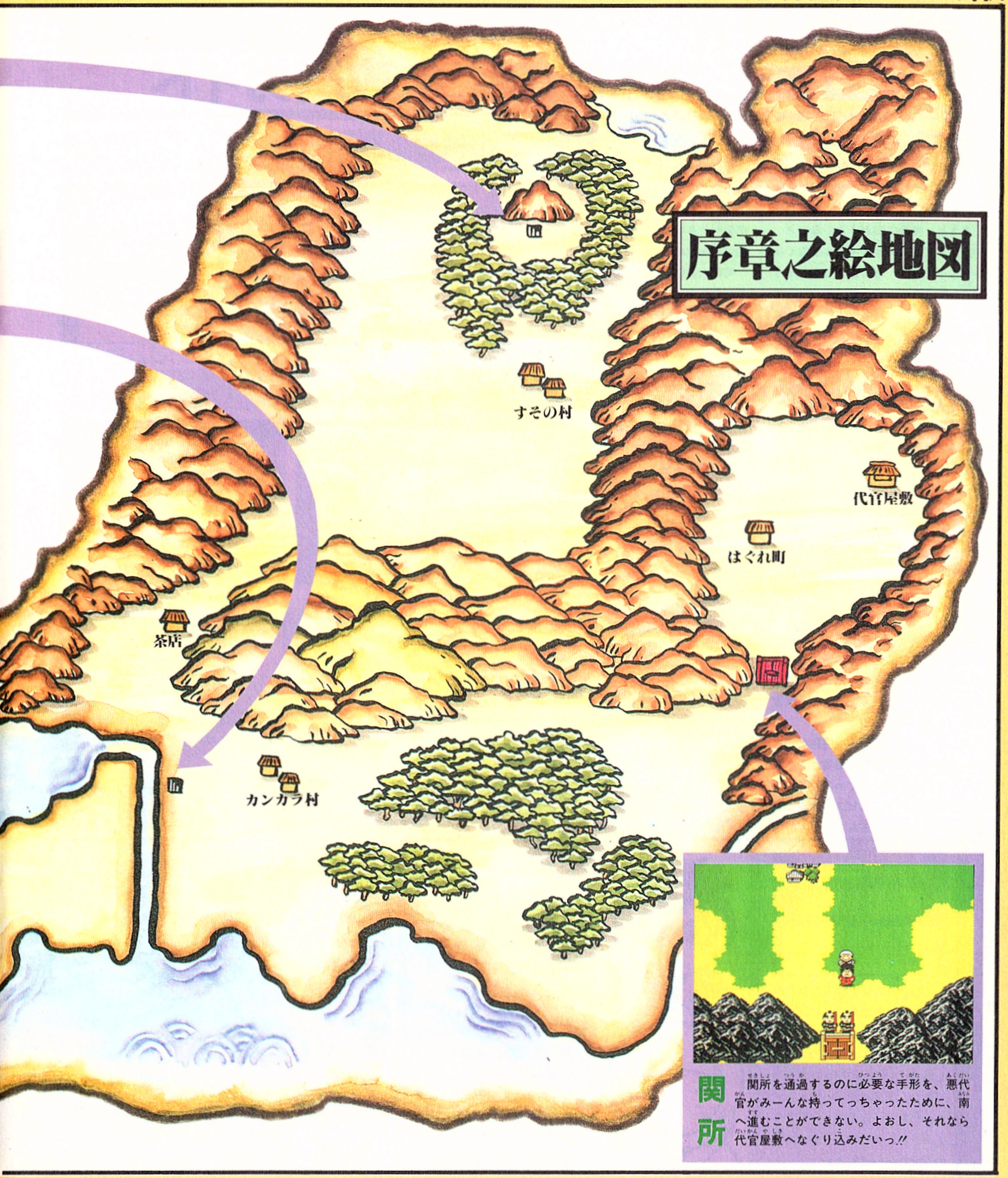
そこへ現れたのが変な忍者（自称正義の忍者）エビス丸。なんでも困っている人を見ると助けたくなるって性格だそうで、自分もその旅に連れてってくれという。それに、今までのゴエモンの活躍を見てて、いっぺん一緒に旅がしたかったという。最初は取り合わなかったゴエモンだが、どアップで食い下がるエビス丸に辟易して、それじゃあ勝手について来いってことに…。

かくして、ヘンな忍者エビス丸を連れて、ゴエモンの新たなる旅は始まった——。っというわけで、物語は、ゴエモンとエビス丸の2人のパーティーでスタートする。途中からは、小判ネコやヤエちゃんなどが加わり、最大4人（一時的には5人）パーティーでストーリーは展開していくぞ。



➡ゴエモンが長い旅から帰ってみると、先祖代々家宝の黄金のキセルがなーい!

序章之絵地図



関所

関所を通過するのに必要な手形を、悪代官がみーんな持ってっちゃったために、南へ進むことができない。よおし、それなら代官屋敷へなぐり込みだいっ!!



がんばれ ゴエモン外伝の完全攻略ガイド

MAP連動式

ACT.1 はぐれ町 ゴエモンの黄金キセルが盗まれる

ここははぐれ町。長旅からゴエモンが我が家へと帰ってきた。旅の報告をしようと、神棚に向かうと…ない！先祖代々家宝の黄金のキセルがなくなっちまってる！　ばたばたと家じゅうを探してみるが、やっぱりみつからない。これは大変と、キセル探しの旅支度を始めていると、そこにヘンな忍者エビス丸が現れた。そしてその旅に自分も連れてってくれという。最初は相手にしなかったゴエモンも、エビス丸の強引ともいえるお願いに折れて、一緒に旅を始めることになった。

町の人達にいろいろ話を聞いてみると、どうやらゴエモンの家に怪しい奴が忍び込んでいたらしい。そして町のアイドル、おみっちゃんまで誘拐されちゃったというじゃないか！



↑先祖代々家宝の黄金キセルが盗まれた！



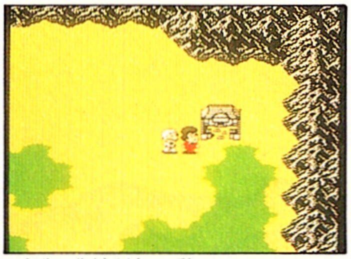
↑町のアイドルおみっちゃんも誘拐された

ACT.2 代官屋敷・関所 関所の手形を取り返しにいく

さらに町で人々に話を聞いていくと、なんでも代官が、南への通行にかならず通らなきゃならない関所の「手形」をみーんな持ってっちゃったという。この関所が通れなきゃ、黄金のキセルを探すこともできないのはもちろん、おみっちゃんを助け出すこともできなくなっちまう。それじゃあ代官は、と番屋を覗いてみてもだれもいない。話によると、どうやら裏山の近くに、でっかい代官屋敷ができたらしい。となりゃあ、代官はそこにいるに違いない。ゴエモンとエビス丸は、武器や防具をお店で購入すると、意気揚々と、代官屋敷へと乗り込んでいった。

そしてここは代官屋敷。屋敷の中には、ゴエモン達の進撃を阻もうと、ザコどもが次々に襲いかかってくる。ゴエモンはキセルで、エビス丸は笛で応戦しながらどんどん進んでいくと、3階に、仰々しい襖の扉が……一歩踏み込むと、やはりそこには悪代官がいた。「ホーホー手形が欲しいか、欲しければ取りにこい」

こうウソブくわりにはしかし代官は強くはなかった。ある人物から命令されただけだと許しを請う代官から手形をもらったゴエモン達は、一路、関所へと向かったのだった。



↑巨大な代官屋敷には敵キャラがいっぱい



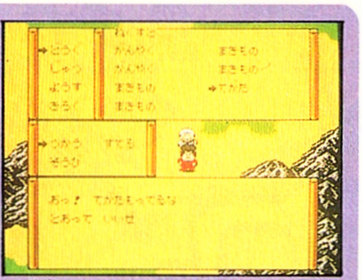
↑ちょっとヒョーキンな悪代官の攻撃……

手形は関所の通行証

ここに出てくる手形っていうのは関所の通行証のこと。これがないと、関所にいっても、「手形がない奴はここを通すわけにはいかない」とかなんとかいわれちゃって先に進むことができないんだ。ま、昔っから、お上に仕えているヤカラっていうのは、ゆーずーがきかないって決まってるんだよな。とほほほほほほ、ほがいっぱい。



↑手形がないと関所の番人が通してくれない。そんな固いこといわなくたって、ねェ



↑手形さえあれば、ホレ、このとおり。お上に仕えてるヤツは、ま、こんなもんです

CHARACTER

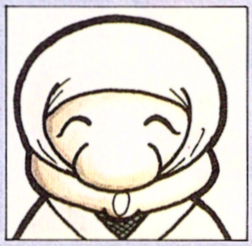


このゲームには毎度おなじみのゴエモンとエビス丸に加え、強力な助っとがいっぱい。どのキャラをとっても思わず吹き出しちゃうぐらいのひょーきん者ぞろい。途中戦闘パーティに入れかわりが…なんつーウワサもあるけど、とりあえず登場人物の紹介からしましょ。



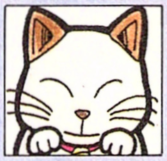
■ゴエモン

←てやんでいっこちとら巷で有名な"はぐれ町"のゴエモンでいっっ、てなわけで今回はRPGの主役として登場。家宝の黄金キセルが盗まれたため、エビス丸と共に珍道中を始める。



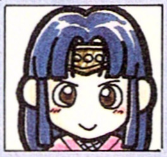
■エビス丸

←御存知、自称「正義の忍者」のひょーきんエビス丸。今までのゴエモンの活躍を見ていて一度一緒に旅をしたかった…などとゴエモンにせまり、つれていってもらうことになるが…。



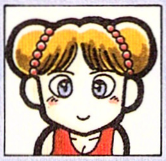
■小判ネコ

←オカカ村に住むネコ。村長がニセ者である事に気づきみんなに知らせようとしたところつかまってしまう。術つかい。



■くの一

←とある村に住むくの一。ミスくの一になるほどのべっぴんだが、その腕前は男をしのぐほど…というウワサもある。



■チンさんの娘

←だじゃれの天才チンさんを父に持つが、そのチンさんが病に倒れ身動きできなくなっていた。

ACT.3 カンカラ村 村長から頼みごとをされる

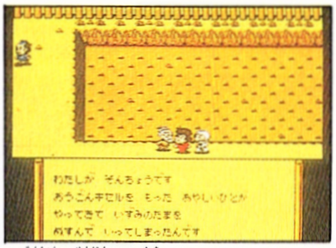
無事、関所を通過したゴエモン達は、草原を抜け、森を抜けてカンカラ村にたどり着いた。だけど、どうも様子がおかしい。田んぼがみーんな干あがっちゃっているのだ。

村長に事情を聞いてみると、黄金のキセルを持ったあやしい人がやってきて、いずみの玉を盗んだからだという。アイツだ！ ゴエモンのキセルを盗み、そしておそらくはおみっちゃんをも誘拐した男、アイツがこの村にまでやってきて悪さをしているのだ。

さらに、村人たちに話を聞いてみると、次のことがわかった。まず第一に、いずみの玉は水がわき出る不思議な玉で、神社の祭壇にあったのを盗まれてしまったために水源が枯れてしまったこと、また、祭壇の下は、深い井戸になっていて、その中に宝箱らしきものがあるってこと、さらには、北にあるどでか山に住む仙人がいずみの玉を作れるってことなどだ。そして、西へつながる地下道はあやしい奴が鍵を掛けて通れなくなっちゃったこともわかった。どうやらゴエモンたちの行く先々に先回りをして妨害している奴がいるらしい。


↑仙人は北のどでか山に住んでるらしいね


↑祭だんの下は深い井戸になってるって


↑村長は仙人から玉をもらってきてくれと


↑"いずみの玉"がなくなって水源がかれた

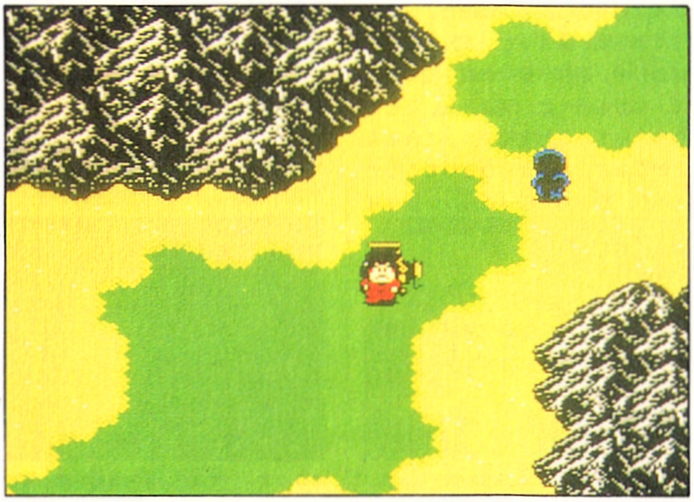

↑西の地下道のカギを開けるには……!?

ACT.4 茶店 すその村とからくり人形、仙人の情報を聞く

北へ向かったゴエモン達は、茶店を見つけて入ってみた。すると、いきなり「情報いっぱいの茶店へようこそ」ときたもんだ。中で話しを聞いてみると、なるほど有力なネタが聞けた。なかでも、この店に仙人が時々お団子を食べにくるっていうハナシは、こりゃ貴重。それにすその村ってとこの飾り職人の作るかんざし、エレキテルで動くからくり人形についての情報をもらって、よし旅を続けるかと外に出てみると……あやしい黒装束の男が！


↑これは耳よりな情報。"いずみの玉"を作れる仙人がここへ時々来るってんだから

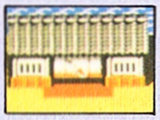

↑エレキテルで動くからくり人形ってのには要注意だね。どのくらい強いんだろ？


↑茶店をゴエモンたちが出ると、あやしい黒装束の男が……きっとアイツだ

SHOP

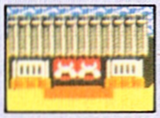


やっぱりゲームをしていく上で役に立つのが"お店"。武器屋、防具屋、よろず屋などの定番的お店に加え、"コレゾウくんを探せ!!"なんていうゲームのできるお店まであるぞ。宿屋も町や村によって姿を変えたりして…バラエティあふれるお店のかずかずなのであります。



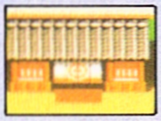
■武器屋

←ゴエモンの使うキセルや、エビス丸の使うふえなど様々な武器を売っている。



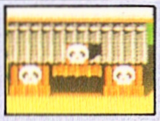
■防具屋

←頭、胴、こてにつける防具を売っている。とりあえず高価なものが有効だろう。



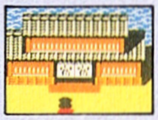
■よろず屋

←HP回復のおにぎりや毒消しのがんやくなど、超ありがたアイテムがある。



■ドクロ屋

←復活や毒消しの世話をしてくれる巫女さんのいる店。お値段はレベルによって。



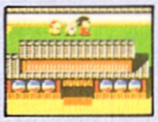
■宿屋

←HP、MPをMAXまで回復してくれる。村によっては温泉に入れるとこもあるぞ。



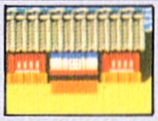
■めし屋

←宿屋と同じくHP、MPをMAXまで回復してくれる。メニューは気分で選ぼう。



■見世物小屋

←お金をはらえば色々なショーを見せてくれる。中にはキワドイショーも!?



■コレゾウくん

←コレゾウくんの入ったツボを目の前でまぜ、どれに入っているかを当てるゲーム。

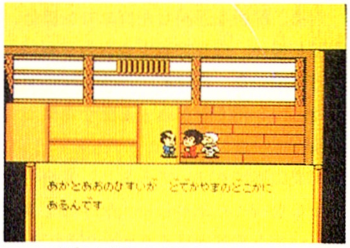
ACT.5 すその村 青と赤のひすいの事をかざり職人から聞く

ゴエモンたちはさらに北へ北へ。どのくらい歩いただろう。大きい森のそばにぽつりとある小さな村、そこがすその村だった。

ある民家に入ってみると、そこには、ウワサの飾り職人がいた。「どでか山のどこかに青と赤のひすいがあるんです」その飾り職人はおもむろに語り始めた。なんでも、この2つのひすいがあれば素晴らしいものが作れるってことらしい。ただ、忙しくって取りにいけない。もし代わりにいってくれたら、ゴエモンの知りたがっていることを教えてくれるというのだ。

どでか山には、仙人も住んでるっていうし、ゴエモンはどちらにしても行かなきゃならない。うん、これは悪くない取り引きかもしれないぞ…。


↑すその村の飾り職人は物知りらしいね



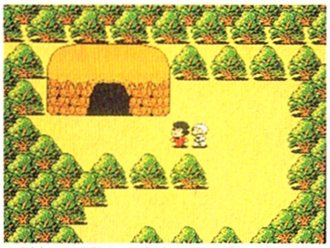
↑その飾り職人から頼みごとをされる

ACT.6 どでか山 怪獣ムーカク・シーカクと戦う

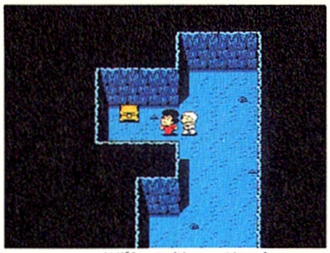
ここはどでか山。中に入ってみるとそこは、迷路のように入り組んだ森になってる。ゴエモン達がそろりそろりと進んでいくと、洞窟を発見。ちょっと前に見付けた洞窟はおにぎりの入った宝箱だけしかなかったから、こちらが、本命なんだろう。

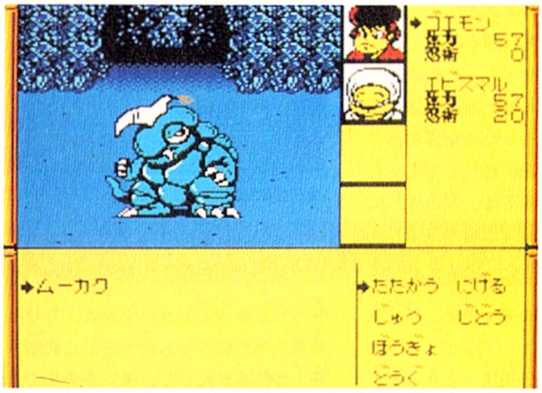
洞窟の中は、文字どおりのダンジョン。かなり強い化け物どもを成敗しながらなおも進む。と、階段だ！ 勇んでそれを駆け降りると、またまたそこは森の中。最初の分かれ道を左に進んで、なおも行くと、洞窟発見。そして中に入ってみると宝箱が…。これはもしかすると、あっさりひすいでも手に入るか、なーんて思ったら、いきなり青い光とともにムーカク登場！ だが不意打ちに焦りながらもやっとのことでムーカクを成敗すると、そこにはきらきら光る青いひすいが…。

さらにゴエモンたちは進んだ。そして再度洞窟からダンジョンに入り、今度はシーカクと戦うことになったのだ。

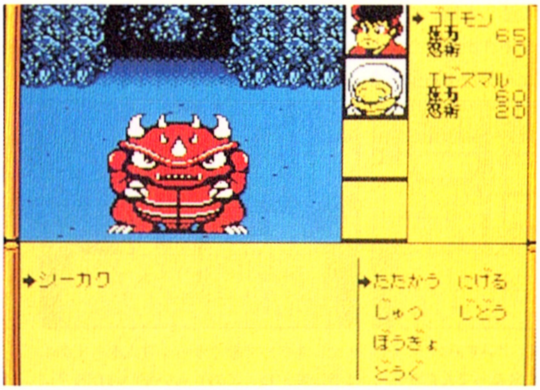

↑洞窟の入口。不気味な雰囲気が漂う


↑どでか山には、2本の木の間から入る


↑ラッキー、宝箱だと思って蓋を開けると

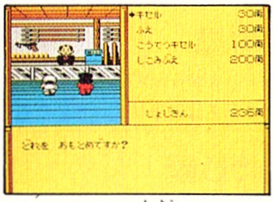


←宝箱の中にひそみ、旅人たちを襲っていたムーカク。全身に青い光をまとい、鋭いツメのようなもので攻撃をしかけてくる。防御力はそれほど強くないものの、それでも決して侮れない怪獣だ。青いひすいを持っている



←やはり宝箱の中にひそみ、旅人たちを襲っていたシーカク。こちらは全身に赤い光をまとっている。攻撃力、防御力ともシーカクと同じぐらい。もし、うまいこと倒せれば、赤いひすいを手に入れることができるぞ

ITEMS



このゲームに使用されるアイテムを大きく分けると武器、防具、道具の3つ。武器や防具はその特徴によって使用できる人物が決まってくるので、よーく考えて購入、装備していこうね。道具は主によろず屋で買うことができるけど、町やダンジョンで手に入れるものもあるんだよ。

武器

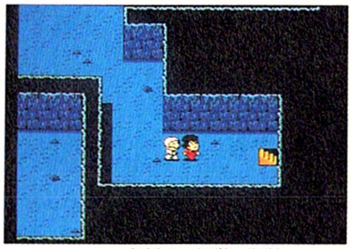
名前	特徴	名前	特徴	名前	特徴
キセル	毎度おなじみ、ゴエモンお得意の一番最初の武器。	ふえ	ふえを持てば日本一。エビちゃんお得意の一番最初の武器。	鋼の爪	鋼でできたとてもするどい爪。爪は小判ネコの標準装備品だ。
鋼鉄キセル	鋼鉄でできたキセル。これでなぐられると頭の中がグラングラン。	しこみぶえ	ふえにしこんだ刀をヤリのホコにして戦う。ちょっと短いけど強力。	ヒリヒリ爪	ヒリヒリ草の汁を爪にしみ込ませたもの。攻撃されるとヒリヒリ。
しこみキセル	刀がしこんであるキセル。〝なぐる〞〝切る〞の攻撃ができるぞ。	電撃ぶえ	ふえから電流を流し敵をしびれさせる。実は電気ウナギが中に…。	短刀	護身用の短い刀。あまり大きな攻撃力はないが多少は役に立つ。
とりもちキセル	キセルからとりもちを出し敵を動けなくしてからひっぱたく武器。	コーモリのふえ	超音波を出しカラクリロボを狂わしてしまう、おそろしいふえ。	忍刀	忍者専用に作られた刀。忍者にとってはひじょーに使いやすい。
電磁キセル	電磁パワーを内部に秘めたキセル。すばやい攻撃ができる。	笑いぶえ	このふえの音を聞くと、とてもおかしくなって動けなくなるのだ。	ダブルサイ	2本のサイをたくみに使い攻撃する。カンフーの使い手に有効。

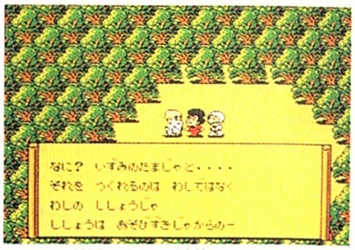
ACT.7 どでか山 頂上で仙人のひとりと会う

シーカクはやはり赤のひすいを持っていた。これで、すその村の飾り職人の希望はかなえられるわけだ。きっと有力な情報を教えてくれるに違いない。あとは、そう、カンカラ村の村長さんの頼み、仙人に会って、いずみの玉をもらえばいいだけだ。

ゴエモン達はいくつかの宝箱から、巻き物やおにぎり、旅の服などを見付けながら、ちょっと複雑なダンジョンを突き進んでいった。そしてとうとう一つの階段を見付けた。

急いでそれを下っていくと、いたいた！ いかにも仙人づらしたじーちゃんが！ だが、ゴエモンが話しかけてみると、「いずみの玉を作れるのはわしではなく、わしの師匠じゃ」という。おいおい、そりゃないでしょ…。


↑ダンジョンの最深部に階段を発見した！



↑この仙人の師匠が目的のヒトみたいね

ACT.8 すその村 からくりロボットのスズノスケに襲われる

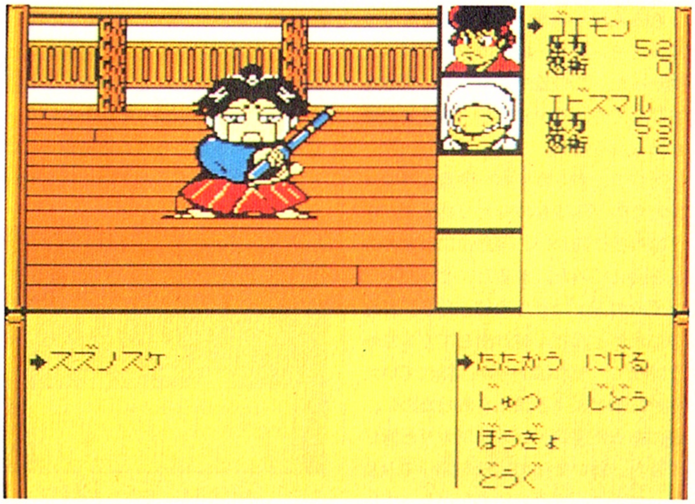
〝もうひとりの〟仙人の話によると、「師匠は遊び好きだから、ひょっとすると茶店のかわいこちゃんにでも会いにいってるかもしれない」という。そういう事なら、ここにいつまでもいても仕方がない。ゴエモンたちは、さっさとどでか山をあとにした。

森を抜け、平原にでたゴエモンたちは、茶店に向かう前に、まずはすその村へ行ってみることにした。赤と青のひすいを、例の飾り職人に渡して、情報を貰うためだ。

村に着くと、さっそく飾り職人の家に行ってみる。そして、2つのひすいを手渡してあげると……！「これで2つのひすいがそろった。ふっ…、ふふふ。これで素晴らしいものが、そう！ おまえたちを倒すために作ったスズノスケがおまえたちを倒すのだ！」

な、なんと、飾り職人は、悪の手先だったのだ！ だけど今はそんなことを考えている暇はない。そのからくりロボットはゴエモンたちに強烈な攻撃を仕掛けてくる！

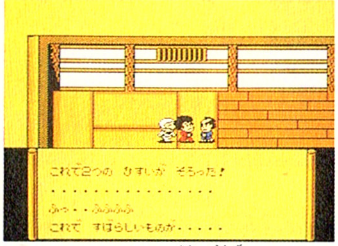
……だがしかし、スズノスケも、成長したゴエモンたちの敵ではなかった。そして単なる〝モノ〟と化したスズノスケを前に、飾り職人は肩を落として告白を始めた。「ある人」に頼まれて、ゴエモンたちを倒せといわれ、そしてもし倒せば、からくりロボットの研究費を出してやるといわれたことを、だ。



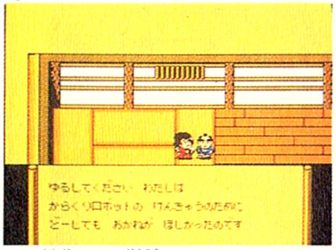
↑スズノスケ登場！ 人間の何倍ものパワーがあるだけあって、手強い



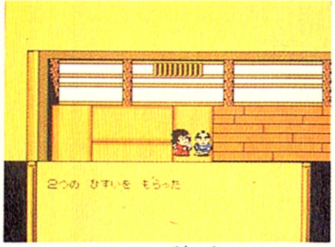
↑この村にも謎の黒装束を着た男が…



↑な、なんとゴエモン達は裏切られたのだ



↑お金欲しさの犯行だったわけだね



↑この2つのひすい、役に立つのかナァ…

	名前	特徴
防具	旅の服	旅人はぜったいこれを着ていくという服。一番初期のものなのでたいした防御力はない。
防具	赤のころも	赤といったらゴエモンのトレードマーク。〝旅の服〟よりも防御力が高く、はじめのうちは有効。
防具	鎖かたびら	軽くてなかなか強い忍者用の防具。お値段はちょっぴり高くなるが、装着していて損はない代物だ。
防具	三度笠	日よけには最適！ 旅人の必需品ともいえる一品だ。防御力はちょっと低いんだけどね。
防具	ほっかむり	我らがエビス丸のトレードマークともいえるほっかむり。これがけっこう役に立つ。

名前	特徴
祭はちまき	日本人はやっぱりはちまきをしめなきゃってんだ…。というわけでその防御力はけっこう高い。
旅のコテ	旅に出る時はこれをつけなきゃ。防具としてはいまいちたよりないけど、まぁ初めはしょうがないか。
皮のコテ	皮をよーくなめして作られた軽くてじょうぶなコテ。もちろん〝旅のコテ〟よりも防御力は高い。
手甲	主に忍者が使うという、鉄ビョウがたくさんうち込んであるコテ。中盤あたりでかなり役立つ防具だ。
お好みゴテ	その実体はよくわからないが、なんとお好み焼が焼けてしまうというすばらしいコテだ!?

	名前	特徴
道具	おにぎり	30HPだけ回復させることのできるありがたいアイテム。中にはすっぱーいうめぼし入りのものもある。
道具	がんやく	いわゆるひとつの毒消しの薬。どくぬけの術を覚えるまではきちょーな存在のアイテムだ。
道具	ローラースケート	一定時間マップ上（町の中やダンジョンもOK）をスーイスイと高速移動することのできる便利品。
道具	シーパーマント	立ち寄ったことのある町や村などへひとっ飛びすることのできる、空飛ぶマント（島などはダメ）
道具	はきもの	全ての敵に対して攻撃をする、力強いアイテム。与えるダメージは敵によって違うがその効果は絶大！

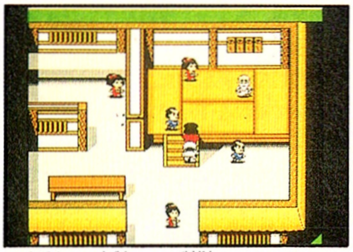
ACT.9 茶屋 仙人からいずみの玉をもらう

飾り職人から、青と赤のひすいをもらったゴエモンたちは、すその村を後にして、仙人がいるかもしれないという茶屋に歩を進めた。

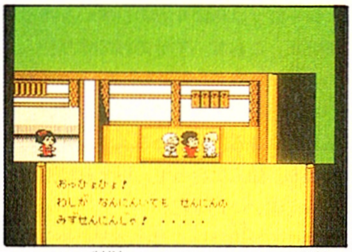
そして、果たして仙人はいた！　ただ、この仙人、やたらとひょうきんモン。なんたって第一声が「おっひょひょ！　わしが何人いても千人の水仙人じゃ。ちょっとは笑えよへーんだ！」ってのたまうんだからね。

さすがのゴエモンも目を点にしていると、なおもこの水仙人こういったね。「いずみの玉は、100年に一回しか作らんからのう」

げー、そりゃ困ったと思ったら、「おっと！　今日がその日ではないか！どれどれあっひょい！　運が良かったのー！　ほれやるわ」だって！



↑茶店には予想どおり仙人がいた



↑でもこの仙人、やたらとヒョーキン野郎

ACT.10 カンカラ村 祭だんの井戸の中から宝箱がプカリ

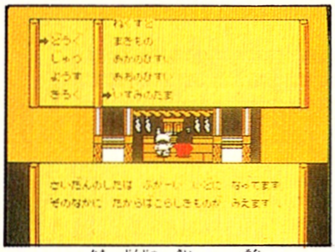
水仙人から無事いずみの玉をもらったゴエモンは、一路、カンカラ村へと向かった。この玉が、ホントに奇跡をおこしてくれるかどうか、もうすぐ確かめられるのだ。

そして、カンカラ村へ到着。ゴエモンたちは、取るものもとりあえず、まずは神社に向かい、祭だんにいずみの玉を供えてみた。すると、どうだろう！いずみの玉が神々しく輝きだし、あたりに水がどんどん溢れ出してくるじゃないか！　そればかりか、枯れていた井戸に水が満々と満たされたために、底にあった宝箱がプカリプカリと浮いてきた。急いでその宝箱を開けてみると、中には"盗みの針金"が入っていたのだ。

いったん神社から出て、村人たちに話を聞いてみると、どうやら、この針金はねずみ小僧が使っていたという、どんな扉でも開けられる万能鍵らしい。ということは、西の地下道の鍵も開けられるかもしれないぞ！



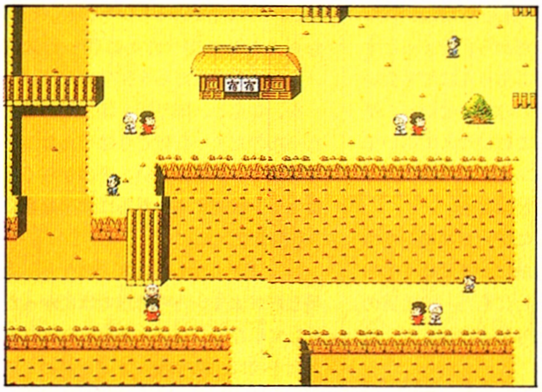
↑井戸に水があふれ、中から宝箱がプカリ



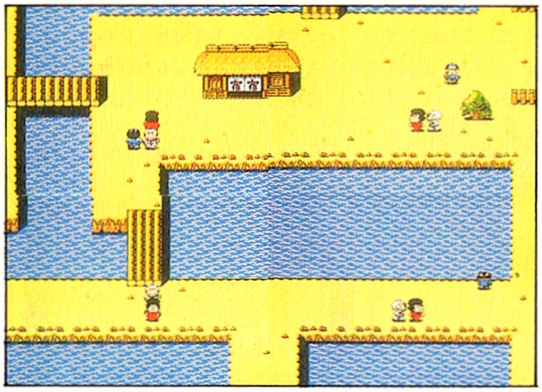
↑いずみの玉を神社の祭だんに供えると…



↑盗みの針金ってのは、万能鍵のことね

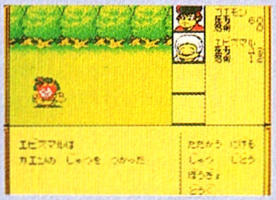


←カンカラ村の神社の祭だんにあったいずみの玉が盗まれると、水源がかれ、田んぼはみーんなひい上がっちゃった。このいずみの玉っていうのは、まさに水の源。村人たちも、田んぼがたがやせなくて、とっても困ってるみたいだね



←で、こちらが祭だんにいずみの玉を供えた後の村の様子。田んぼには満々と水がたたえられ、これならば村人たちも元気に仕事に精を出せるってもんだ。どうやらこの水は、井戸から、つまりは神社からあふれ出してるようだね

MAGIC



ゴエモンを含めた4人のパーティの中で術を使えるのはエビス丸、小判ネコ、くのーの3人。強力な攻撃の術から体力回復の術までその種類は豊富。中には"うふふんの術"などという敵を気持ち悪くさせといてすばやさを減らす、なんていう術まであるってんだから驚き。

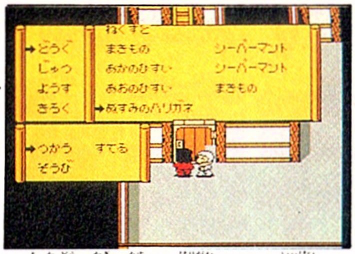
	術	効果
エビス丸	トンとん	全ての敵を一番体力の低い敵にあわせる術
	ドカエン	敵全部に対して攻撃を与える大火炎の術
	ピカリン	敵全部に対して与える大雷電の術
	りふりら	仲間一人に対し80HP回復させる術
	うふふん	敵全部に対しその動きをにぶらせる色気の術
	とぶーん	立ち寄った町や村へロケットになり飛べる術
	ゴロリン	敵全部に対して攻撃を与える雷電の術
	どくぬけ	その名のとおり毒を抜く術
	カエン	敵一人に対して攻撃を与える火炎の術
	りふる	仲間一人に対し35HP回復させる術
小判ネコ	ワンナッぴ	死んでしまった仲間を復活させる術
	ダボ！	仲間一人の攻撃力が一時的にUPする術
	スピーダ！	地上MAPを一定時間(15秒)高速移動する術
	シーウ！	仲間全員が敵の攻撃を受けにくくなる術
	りふる	エビス丸と同じ
	デルデル	建物や洞窟から瞬時に脱出する術
	つーうえ！	敵一人に対しその防御力を下げてしまう術
	ネンコロリ	敵一人を眠らせる術
くのー	りふおる	仲間全員の体力をMAXまで回復させる術
	ばーりあ	敵の術による攻撃を仲間一人がはねのける術
	どスイスイ	敵全部に対し攻撃を与えられる大水流の術
	ウインク	うふふんよりも強力なお色気たっぷりの術
	どくぬけ	エビス丸と同じ
	とじこめ	敵全部の術を封じ込める術
	スイスイ	敵一人に対し攻撃を与えられる水流の術
	りふりら	エビス丸と同じ

ACT.11 西の地下道 地下道を渡ってJr.に乗る

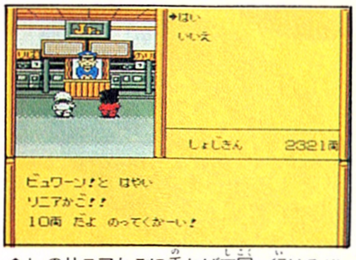
村長からお礼にと新米おにぎりをもらったゴエモンたちは、カンカラ村を後にして西の地下道へと向かった。ここは前にも来てみたのだが、村人たちのいうとおり、鍵の掛かった扉が地下道をふさいでいて、通れなかったのだ。

そしていま、再びゴエモンたちはその扉の前にいた。だけど今度は"盗みの針金"がある。どんな鍵でもたちどころに開けてしまうという針金があるのだ。さっそく使ってみる。

「キュルキュルキュル…」ほんの1～2秒後には、ゴエモンたちの前に新しい道が開けていた。地下道を抜けると、大きな川の対岸に今までいたところが見える。ちょっと先にはJr.のリニアかご乗り場もあった。四国へ渡るにはこれを利用すればいいらしい。



↑地下道の鍵も盗みの針金があれば一発!



↑Jr.のリニアかごに乗れば四国へ行けるぞ

ACT.12 おかか村 地下牢で小判猫と会う

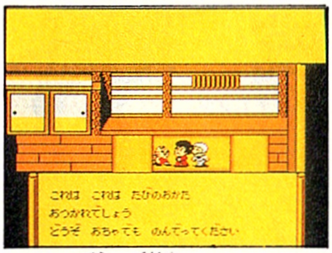
リニアかごで四国に渡ってきたゴエモンたちは、Jr.の駅の近くにおかか村を見付けた。そこは猫たちが住んでいるとっても平和な村だった。どの村猫(!?)たちも村長を尊敬し、みんな幸せそうだ。その中の1匹に勧められて、ゴエモンたちも村長に会ってみた。

「これはこれは旅のお方、お疲れでしょう、お茶でもどうぞ」

やっぱり親切な猫だ。ゴエモンは、ま、せっかくの好意だから、とゴクリ。すると――

か、体がしびれて、う、動かない!

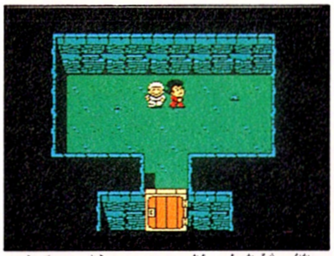
「ふっ、たわいない奴だ。おまえにうろうろされてはわしの計画がパーになってしまうんじゃ」

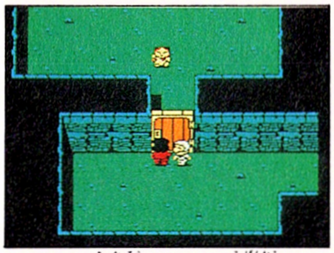


↑やたらと優しい村長。なんかあやしい

遠のいていく意識の中で、ゴエモンはこれが罠だったということに気付いたのだった……。

しばらくしてゴエモンたちが目を覚ますと、そこは牢屋の中。盗みの針金で脱出すると、隣の牢屋には小判猫が囚われていた。運命の出会いである。

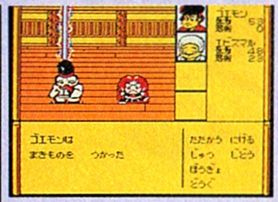

↑気付いた時はゴエモン達は地下牢の中に


↑となりの地下牢にはナント小判猫が…



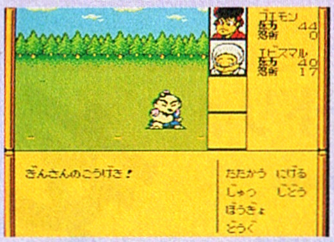
←おかか村は猫の村。それだけに、町の形も御覧のとおりの猫の顔。温泉が右目、武器屋が左目、鼻と口は森になってる。ま、だからといってそれがストーリーに関係あるわけじゃないんだけど、こういう趣向って、ちょっとオシャレっぽくって好っきやなァ

FIGHTING



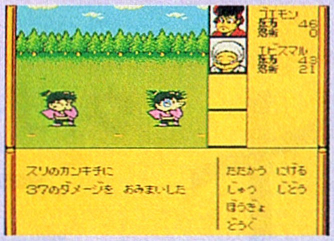
さて、このゲームの見どころといったら1つは戦闘シーンじゃないかな。全ての敵がそれぞれに合ったリアクションをしたり、使用している武器によって効果音が違ったりと凝ってるんだ。術を使った時も上から光が落ちてきたり、手前から炎が飛んだりと芸がやたらと細かい。

ぎんさん



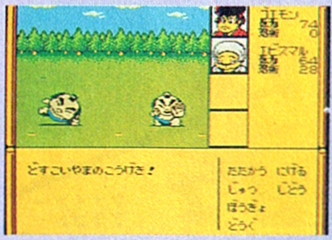
江戸っ子の花"ぎんさん"の攻撃はもちろん桜吹雪。桜の花ビラをパーッとふりまいて攻撃してくんだからたまんないよね。ダメージをくらった時は口がひんまがるよ。

カンキチ



天下のゴエモンに戦いをいどむふとどき盗っ人"スリのカンキチ"。ダメージを与えられると目のまわりにでっかい"あおたん"を作ってよろける変なヤツなのだ。

どすこいやま



その名のとおりのおすもうさん。どすこいどすこいとしこをふみ、ハリ手の嵐で攻撃してくる。ちっこい目をきゅっと閉じながらしこをふむ姿は敵ながらかわいいもの。

ひょーきーん!!トライアングル

う

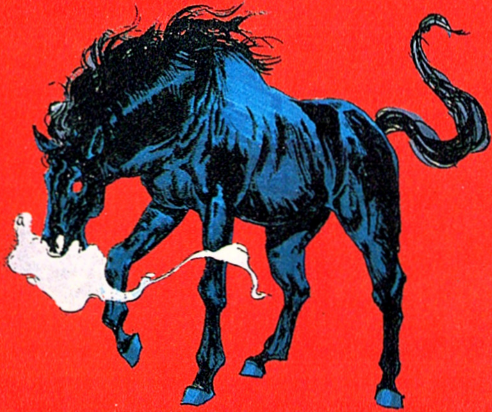
Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

平成2年 年頭すぺしゃる！

平成2年です。ウィザードリィ友の会も2度目の新年を迎えることができました。そこで今回は年頭スペシャルをお届けします。十二支からインタビュー、投稿大特集と、年の初めにふさわしいゴージャス版をどうぞ。

謹賀新年



新年あけましておめでとうございます
旧年中はひとかたならぬ御投稿をいただき
誠にありがとうございました
今年はウィザードリィの三作目が発売されます
新作への期待、意見、情報などにより
今後のウィザードリィ
及びウィザードリィ友の会の発展に
今年も御倍旧の御投稿を
よろしくお願いいたします
平成二年一月一日　ウィザードリィ友の会

ウィザードリィ十二支



子
ワーラット



丑
ゴーゴン



寅
ワータイガー



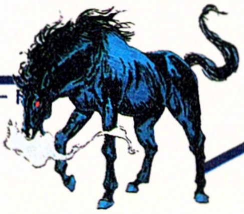
卯
ボーパルバニー



辰
ファイアードラゴン



巳
アナコンダ



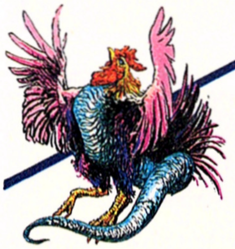
午
ダークスティード



未
羊飼いの杖
(何やそれ)



申
ジャイアントゴリラ



酉
コカトリス



戌
アタックドッグ



亥
キメラ（どこがイノシシだ？）

PART 1
ゲームスタジオにインタビューなのだ

新作の制作に携ったゲームスタジオのSさん(本人の希望により本名はふせました。彼ってシャイなのかしら?)にインタビュー! 新作・疑問・友の会の感想まで、いろんなことがきけたのだ。

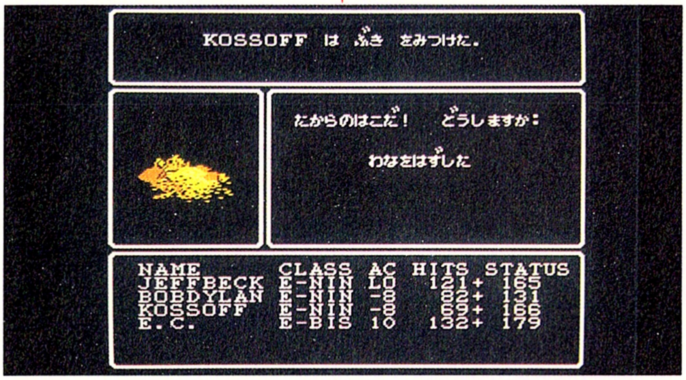
より自由な創造が可能に

Q「ウィザードリィIII」はどんなコンセプトを持って創られたのでしょうか

A「III」は「I」や「II」に比べるとワクみたいなものに縛られることが少なかったんですよ。今までの場合だと、まずアメリカのサーテック社から大まかな指示が送られてきて、それをもとに制作し、またそれをサーテックに送って、そしてOKをもらって、というステップをふんでいました。それに比べて新作では、パソコン版そのままの移植だと、キャラクターレベルとかモンスターのバランスが問題になるし、もう1つ、今までのファミコン版の業績が良かったため―だと思うんですが―、ある程度まで自由に作ってもいい、という許可を得ることができたのです。

Qあと、「III」を作るうえで苦労したところなどってありますか?

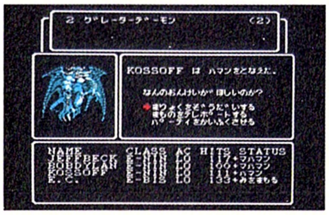
Aまあ、ワク内でどれだけ自由にできるかってことと…あと、変な苦労話があるんですよ。前回不評だった「よろい+2」とかの呼び方を今回はきちんとネーミングしたんですよね。そのときに、Gnildaの杖の正しい発音にこだわりたかったんです。「グニルダ」「ヴィルダ」など色々な呼び方がありますからね。そこでサーテックに確認をとり、結局、正式な英語発音に基づいて、「ニルダ」に決定したんですよ。



支えの盾はいまだにナゾ?

Qではここから、今までのウィザードリィ友の会で疑問のままだったことをおききしたいんですが、まず、「支えの盾」に関するエピソードがあったら…

A「支えの盾」ですかあ。あのアイテムは意図して7,8階にしか出現させなかったわけじゃないんですよ。パソコン版のプログラムをアメリカから送ってもらって、データ的なところは全く変えずに作りましたからね。多分、送られてきたデータがおかしかったのか、そのデータが意図的に変えられたまま送られてきたのか…。



Q宝箱を開けたとき、3番目にいいものが出やすい、という話がありましたが…?

A事実です。とはいうものの例外もあります。モンスターによる場合が多いんですが、もちろん、アイテム2個で1番目が"?ぶき"のケースだってあります。異常に確率は低いでしょうけどね。例えばゴーゴンが村正を持っていることだってまれにあるんですよ。ウィザードリィは何でも100%!ってのがないところが特色ですからね。それこそ「カセットの中の神様」みたいな話ですよ。

Qパソコン版で好評だったために、例えばグレーターデーモン増殖、などのバグ技はあえて残したと聞いたことがあるんですが?

A基本的に好評だったものは残してあります。ただし、クリアに関係するものは取りのぞいたものもあります。例えば、リルガミンで善のフロアに善悪混合パーティが立ち入るケースだと、パソコン版では限定したメンバーの属性しかチェックしなかったのですが、ファミコン版では全員をチェックするので、城に戻されてしまう、というようにですね。ただ、恥ずかしいことに、中には忘れ物もあったりするんですよ。

Q最近、ウィザードリィをゲームボーイに移植したら面白いんじゃないか、という投稿がいくつかあるんですが…。

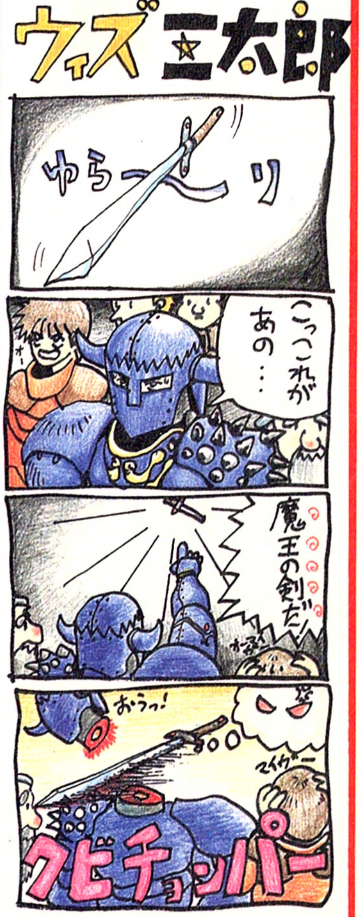
Aゲームボーイですかあ…実際やってみたいと思います? もしも大多数の人から需要があれば作ることもあるかと思いますがねえ。文字の表現とかバッテリーバックアップとか問題もありそうですし。結局文字ばかりのゲームだからゲームボーイ向きじゃないし、RPGやるならファミコンでいいじゃん、ってふうに考える人の方が多いと思いますよ。

友の会を参考に!

Qふだんウィザードリィ友の会をよく読んでいただいているそうですが…。

A楽しく読ませていただいていますよ。これまで、こんなに長い間ウィザードリィを扱ってもらったコーナーは見たことがありませんからね。それと、新作を作る際には、とっても参考にさせてもらっているんですよ。我々が普段、目を通すことができるものといったら、ソフト発売前後の雑誌の特集関係とかソフト封入のアンケートハガキくらいのものですからね。直接の反応を知る機会が少ないわけです。ウィザードリィ友の会には読者のダイレクトな意見がとりあげられていますのでとても役に立ちますよ。批判の意見があれば、ああ、あそこは次になおすべきかな、とか新しいウィザードリィをデザインするときには今までの反省、これからの参考にはもってこいの材料であるわけなんですよ。これからもずっと読ませていただこうと思っています。

ご協力どうもありがとうございました。



「ウィザードリィIII」にはウィザードリィ友の会の意見が生かされているぞ、みんながんばれっ!

PART 2
投稿大特集!!

前ページを読んだかなっ？ そう、友の会の意見はウィザードリィ制作に生かされている！ これからのみんなの意見が今後のウィザードリィの発展につながることをいのって、念じろ！

L-143 まずは真面目な意見を！

●「ウィザードリィⅢ」では各種族の基本特性値＋10が最大特性値だそうですが、基本特性値が今までどおりだとしたら（ホビットはすでにST・5、IQ・7、PI・7、VT・6、AG・12、LK・15と発表されている）…。

戦士…ST、VTから考えるとドワーフしかない！ んでもって侍に転職希望なら人間、君主ならドワーフでしょ。

魔術師…IQ、AGから考えるとエルフ。司教に転職しやすいしね。

僧侶…PIが重要である。が、ドワーフ、エルフ、ノームともに20なんだよね。で前衛につくならドワーフ、後衛ならノーム、司教に転職予定ならエルフですね。

盗賊…AGとLKでホビットしかない。でも忍者になりたい人は人間が良いと思う。

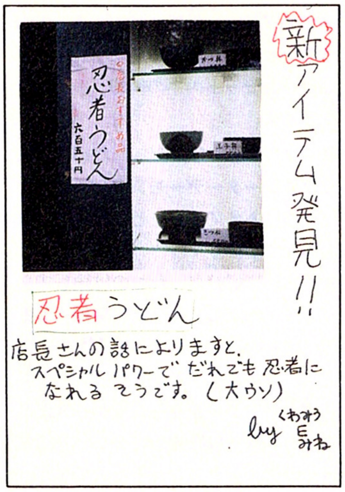
司教…エルフがベスト。だけど転職しなくちゃ。

侍…Ⅰ、Ⅱではエルフで最初から作る方がよかったけど、Ⅲでは人間がベスト。でも魔法をつかわなけりゃドワーフでもいいな。

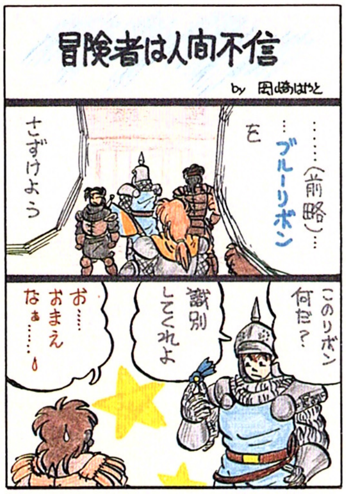
君主…何もいわずに戦士のドワーフを転職させるか、ターボファイルを使って転送させなさい。

忍者…攻撃力で人間、すばやさでホビット、まァ、趣味でノームっつー手もある。

（愛知県・全開のキム）



↑東京都・Q.E.みね



↑北海道・岡崎はやと



↑神奈川県・BAL

●最近“中立”に関して意見が多いけど、私も属性について考えていることがあります。それはウィズにおいて完全なる“正義”は善ではないということです。ウィズⅡをやってて思ったんだけど、たとえ善でもル'ケブレスは認めませんでした。そして中立も認めたわけではないと思います。ル'ケブレスは“正義”のために戒律を超えて協力しあい、その証しを持ってきた者を認めるのだと思う。だから悪だって自分中心で人にとらわれないだけで、ちゃんと“正義”してるわけなんですよね。（本当に悪人だったら冒険なんかしないでChaosの道を歩んでますよ！）そんなわけで“悪”の神様もいわゆる悪魔神とはちがうんじゃないかな。自己中心的な神様っていうのも変な感じするけどさ。それから戒律＝性格ではないと思います。よく人前では恥ずかしくって席ゆずれないけど、誰もいないとゴミなんか拾っちゃうかくれ善な奴がいるじゃない？うーん、こうなってくると戒律って宗教だね。（ちなみにTEMPLE OF CANT は悪の宗教なのでは？あの金の取り方は絶対そうだ！人の命につけ込むなんてボル○ックより悪どいぞ!!）

（東京都・りぴ〜と）

●僧侶のディスペルの意味がやっとわかりました!!

ディスペルすなわち（なんかエラソー）ディの呪文なワケだから、亡者に命の呪文を吹き込むことによって亡者たちを成仏させてあげるんですね!!（だと思う。たぶん。）

（東京都・L330SAM）

●この前、タイヘンなことを発見しました！

それはというと、ティルトウェイトのダメージは10―150といわれていますが、私のキャラ（L50ぐらい）がティルトウェイトをくらったとき（べつに初めてくらったワケじゃないよ）、何と5ダメージだったことがあったんです！ それでもってまた同じキャラクターで154ダメージをうけたこともありました。全部本当です！ ワードナのまよけは持っていません。

（東京都・L330SAM）

●うちの村正は、キメラが相手だと平均で70ポイントのダメージを与えます（5回ヒットすれば350ポイント程度）。故に、私は村正を「キメラスレイヤー」と呼んでいます。

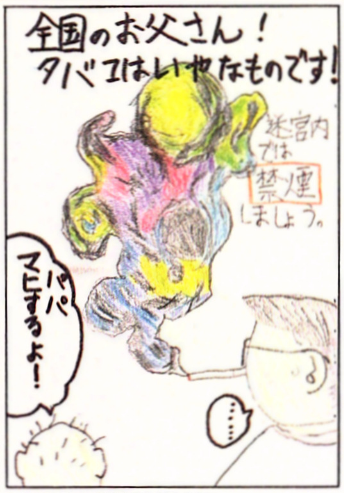
（東京都・神無月次狼）

●みなさんは「金の斧」を探し出すことに夢中になっていることと思いますが、それは「灯台もと暗し」というものです。実は、もと1つ幸運のアイテムはあるのです！そのアイテムは、何とあの「金の指輪」なのです！効果においては金の斧に劣りますが、私の実験では、1時間6階をうろつき回って、バタフライナイフ2本、村正1振、トロールの指輪2個、命の書、悪魔の書各1冊という結果を得ました。というわけで、金の斧を持っていない人は、とりあえずTHIEFに金の指輪を持たせてみてはいかがでしょうか。

「貴金属としての価値しかない」とか、「売り払う他はない」とかいわれてきた金の指輪の効果は、こんな効果だったのでした。

（福岡県・石塚健太郎）

知性の部



↑京都府・戦国大名荒御霊

Z-144 からだが元気で あたまも元気だ

●1.ウィザードリィは元気の印
24時間戦えますか
ファイター　プリースト
シーフに　メイジ
支えの盾は努力の印
7、8階をさまよいますか
※ウィザードリィ　ウィザードリィ
栄光のウィザードリィ

2.蝶のナイフはニンジャの印
手当たりしだい首はねますか
サムライ　ロード
ビショップ　ニンジャ
牙の教会　短気の印
モンティノ　バディ
耐えきれますか
※くり返し

3.テレポーターは恐怖の印
石の中ならあきらめますか
ワードナ　ケブレス
魔除けに宝珠
名前の横に勇者の印
いつか必ず輝きますか
※くり返し

4.新たな呪文は変化の印
メリト　ツザリク　ラダルトですか
ダイヤモンズ　ダイヤモンズ
ナイトオブダイヤモンズ
コッズアイテム驚威の印
何回死ねば集まりますか
※くり返し

（静岡県・ＤＩＣＴ）

●ウィズファンの小市民度チェック
●Ⅰで「？ぶき」、Ⅱで「？かたな」がでると急いで識別するヤツ。
●ひろったアイテムはたとえ杖でも捨てずに売るヤツ。
●グレーターデーモンが出ると1時間は戦っているヤツ。
●ハマンとマハマンは1度も使ったことがないヤツ。
●プリーステスとウィッチは必ず逃がすヤツ。
●パーティーの中に魔除けが5枚以上あるヤツ。
●ドレインうけるとマロールするヤツ。

（兵庫県・前川哲也）

●今日は。私はＷＩＺ好きの普通のＯＬです。先日とんでもないものを発見してしまいました。
ある日の朝、いつものように出勤前のお化粧をしていたのですが、何気なく手にした愛用の美容液（ってわかりますよね？）のうしろに何と「スタナー」と書いてあったのです！そうです、この化粧品の名前はスタナーなのです。げげっちょ!!しかし、私はこの美容液を約1ヶ月ほど使用していますが、いまだに麻痺したことはありません。
それにしてもとんでもない名前をつけるな～と思って辞書を引いてみたところ、スタナー〔STUNNER〕とは
1．気絶させるもの（人）
2．すばらしい人、すばらしい美人
と書いてありました。
あなたのパーティーに女性が含まれていたら、ぜひスタナーのわなをはずさせてみてはいかがでしょう。いきなり美女を変身するかもよ。
それでは……

（神奈川県・大月直子）



↑神奈川県・弥末有季。美術の授業で作った切り絵。裏にはⒶの評価が！

体力の部

●突然ですが「Ⅲ」に出てくる「はかいそう」を「破壊僧」だと思っている人はいませんか？　ちっちっち！　残念でした。実はこれ「破戒」と書くんです。「破戒僧」とは、読んで字のごとく戒律を破った僧侶のことなんですよ。知らなかったでしょ？　えっ、知っていた？　常識だ？　これは大変失礼をばいたしました。ふおっふおっふお。
P.S. 特に女性と交わってしまった僧侶を指すらしいですね。んまっ、おげれつ！

（東京都・Yayoi）

●ウィズ版難漢字クイズです。

①取帽　②単語名
③美店　④死影奴
⑤靈婆労働　⑥参不意苦
⑦穴混蛇　⑧受験不合格者
⑨邪聖剣　⑩固化鳥複数形
☆上級問題！
⑪不運　⑫微動死
⑬我灰（ヒント・江戸っ子の自称）
⑭有良乳　⑮感動不可能

答：①トレボー②ワードナ③ビショップ④シェイド⑤レイバーロード⑥マイルフィック⑦アナコンダ⑧ローニン（俺は危ない）⑨ネクロマンサー⑩コカトリス⑪フラック⑫ピクシー（ピク死）⑬アッシャー（あっしゃあ）⑭ウィッチ⑮カント寺院（can't じ～ん）

（静岡県・ＤＩＣＴ）

㊟やはりウィザードリィの神様は存在するのでしょうか。これほど多くのお話を引き出すことのできるウィザードリィに、改めて感謝と祈りを…。



↑埼玉県・おおぼけ



↑東京都・L330ＳＡＭ

'90今年もよろしく!







コミック版
ファイナルファンタジー
海明寺裕・作／定価900円

世界を破滅の淵から救うために勇敢に戦った伝説の「光の戦士」――
400年後、世界が暗黒に包まれ、醜怪な怪物が人々を襲い、
風は止み、海は荒れ、大地は腐っていく時、ひとつの預言があった。
「この世、暗黒に染まりし時、〝四人の光の戦士〟この地に現れん」

ウィザードリィのすべて
ベニー松山・著／定価1200円



単なる攻略データの羅列ではなく、
独立した読みものとして想像をかきたてることのできる本
そうでなければゲームを攻略することはできても
ウィザードリィの世界を楽しむ手助けにはならない
そうした思いを込めて書きあげたのがこの本である。




小説
最後の竜に捧げる歌
手塚一郎・著／定価 980円



生きながら石と化す竜。
野を駆け、街を喰らい、広がり続ける砂漠。
神となることを夢見る男たち。
アモンとヴィジルの出会いから全ては始まった。
RPG新世代のための幻想文学ここに登場!!





コミック版
最後の竜に捧げる歌
外薗昌也・作／定価900円

このファンタジーには魔法の力はあまり出てこない。
魔法の力がもうほとんど残っていないという世界であるからだ。
そしてその滅びつつある魔法に人々はあまり固執しておらず、
かえって未来に強い希望をいだいている。これは実に新しい。(作者あとがきより)

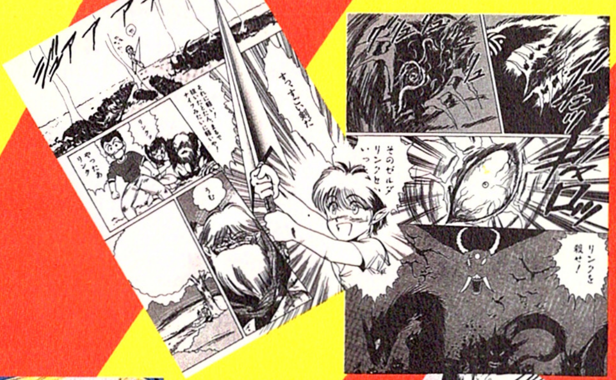
遊遊記必勝ガイドブック
ファミコン必勝本編集部・編／定価580円



小説を読むように、楽しんで読み進めるうちに、
ゲームの攻略ポイントが見えてくる。
2枚ディスク、前・後編を1冊の本にまとめて紹介する
「遊遊記」クリアに欠かせない完全必勝ガイド!

JICC出版局 書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい☎03-234-4621 ※価格はすべて税込みです。

SUPER HIPPONの ゲームエンターテイメント





小説ウィザードリィ

隣り合わせの灰と青春

ベニー松山・著／定価1010円



そこは漆黒の世界であった。
一筋の光とて存在しない、冷えきった地の底の世界。
厚い岩盤に封じられた空間に、それはあった。
コンピュータ世代のための幻想文学・
新時代の到来を告げた、記念すべき名作！



コミック版

ゼルダの伝説

未将崎雄・作／定価900円

ハイラル――この地には１つの伝説があった
"ゼルダ"と呼ばれる一族の伝説が。
伝説は告げる"トライフォースの輝き失われる時、
全世界は"魔族"に支配されるであろう！"
リンクの冒険と戦い、愛と成長の物語
至高のアクションRPG、純度100%の冒険活劇！

第1巻・邂逅編



第2巻・死闘編



第3巻・黎明編



コミック版

ウィザードリィ

石垣環・作／ベニー松山・協力／定価906円（①②）
定価900円（③）

原作になまじストーリーらしいストーリーがないだけに
いろいろな疑問を自分なりに結論づけることができる。
その世界はウィザードリィをプレイした人の数だけバリエーションがある。
受け手のイマジネーションによって、その世界は無限に拡大していく。

コミック版

ウルティマ

エクソダスの恐怖



田中成治・作
定価906円

聖惑星ソーサリアに封じこめられた
エスソダスとは何か？
竜戦士たちの死闘につぐ死闘の
果ては待ちうけているのは……？

クエスト オブ アバタール



田中夕子・作
定価900円

聖者（アバタール）の秘密は
人々の心のなかと
この国の地下深くに埋もれている
ロード・ブリティッシュ

ウルティマ 聖者への道

完全必勝ガイドブック

ファミコン必勝本編集部・編
定価680円

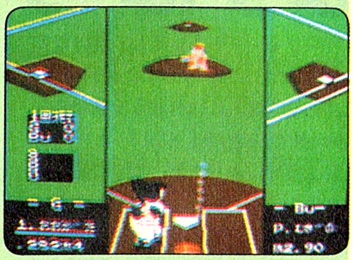


アバタールへの究極ガイドブック
ソーサリア大陸とダンジョン・町・村
城の情報とマップを完全収録。


THE
ゴジラ
COMIC
映画よりも面白い(!?)
全部オリジナルのゴジラ劇画集!
あの実相寺昭雄監督の書き下ろし原作による異色巨篇も!
1990年新春
堂々発売!!
定価980円(本体951円)
超豪華執筆陣!
麻宮騎亜 安永航一郎
富本たつや 横山 宏
伊藤伸平 石川 賢
夢野一子 風 忍
加藤礼次朗 一峰大二 他
JICC出版局 ☎03-234-4621

冬でも夏でも、ファミスタは365日間遊べます!!

ファミスタ'90



ナムコ/発売中
カセット/¥5800(税抜き)

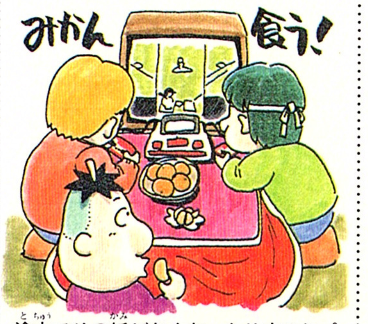
新しい
ファミスタ
今は冬!!

こたつリーグで遊び、そして勝つ!!

もうファミスタ'90を買ったかな? バックアップによるリーグモードなどで、なかなか充実しているぞ。今回はそのリーグモードを楽しく活用するための、大特集なのだ!!

冬もさなか。暖冬とはいっても、外には出たくない毎日が続くね。遊ぶにしても、誰かのうちに集まって、こたつに入りながらファミコンしてることが多いんじゃないかな。特にファミスタは、誰でも知ってるスポーティーな対戦型ゲームだけに、プレイする機会も多いハズ。そんなときに、新ファミスタの新機能・リーグモードが大活躍するぞ。こたつに入って、みかんを食べたりしながら、みんなでリーグ戦を楽しむ。これぞ名づけて、ファミスタ『こたつリーグ』だ!!

思えばリーグモードのなかったときは、ふたりのときはともかく、多人数になると勝ち抜き戦(トーナメント)しかできなかったね。総当り戦(リーグ)をするなら、何かしら紙を用意して、試合ごとに記録しないといけなかった。



途中でその紙がなくなったりするとパー。もちろん、リーグ終了後にチーム打率を計算するなんて、面倒くさくて誰もしない。それ以外の遊び方、例えばMチームでNチームから何本ホームランを打てるかのホームラン競争、WATCHモードでの点数当てや勝ち負けのトトカルチョなんかもあった。

でも、いずれにしても、1試合1試合がブツブツと切り離されているせいで、何試合か後には盛りさがってしまい、途中でやめるのがオチだった。ひとりのときはなおさらだ。1日1試合ぐらいしかやる気がしなかった。

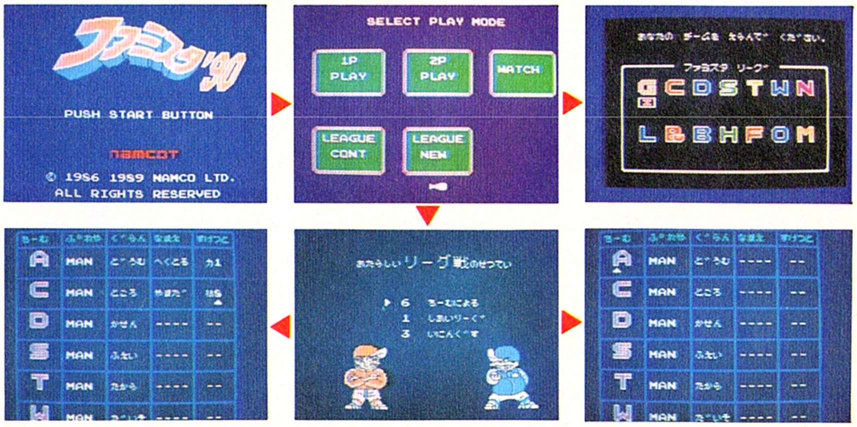
でも、今回の新機能リーグモードで大きくかわったぞ。まず、リーグ全行程の終了という、大きな目的ができた。1試合1試合が、リーグの行程としてつながっているため、途中でイヤになったりはしない。他チームの結果が気になるから、他人同志の試合の観戦にも熱中できる。もし疲れたら、バックアップしといて「明日もやろうぜ」なんてこともできる。最終結果がいろいろでるのも楽しいね。A君はB君に強くて、B君はC君に強くて、C君はA君に強いなんていう"3すくみの関係"など、リーグならではの結果も見ることができる。優勝はしたけど防御率は最低だったとかいう秘話もわかるぞ。

こたつであったまりながら、リーグに興じる。観戦時はみかんでも食べながら順番を待つ。これって冬ならではの楽しみじゃないかな。しかも麻雀ぐらい夢中になれるし。

というわけで『こたつリーグ』の遊び方特集なわけだ。プレイ自体は、キミたちの個性の問題なので、その前準備、つまり『すけっと獲得』と『リーグ作成』の2点を重点的に解説するぞ。どちらも『こたつリーグ』をより楽しくしてくれる要素だけど、特に『すけっと獲得』は、今まであった『TEAM EDIT』のかわりにできたという重要な背景があるので、なおいっそう重点的に研究だ。では『こたつリーグ』特集の始まり始まり!!



こたつリーグへの道



すけっと獲得

リーグ作成

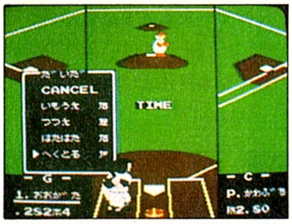
まずは“すけっと”新人の獲得だ!!

リーグモードをより楽しく演出してくれるのが、この『すけっと獲得』だ。この新要素導入には複雑な背景がある。'88や'89で『TEAM EDIT』という自由設定要素があったね。選手の個性を自由にかえられるという楽しみがあったんだ。でも、あまりに自由に設定できるため、ファミスタ最大の醍醐味である「最初からある戦力を、いかに使いこなすか?」という要素が壊れてしまった。ということで、自由設定要素の上限を“ひとり”に限定した形が、この『すけっと』要素なんだ。

もうひとつ触れておきたいことがある。それは、使ってみるまで能力がわからないという“不確定性”だ。名前とタイプを入力するだけで、能力は打席に送るまでわからない。戦力補強、文字通り“すけっと”になるか、全然役に立たないお荷物選手になるか。いってみれば、期待と不安が入り混じった、新戦力獲得の“ドラフト”みたいなものなんだ。この点でも“TEAM EDIT”とは反する、初期設定重視の考え方が見られるね。



←'89版では、全打者を怪物選手にすることもできた



→打席に送るまで能力がわからない。スリル満点だ

それでは実際に“すけっと獲得”を見てみよう。まず名前を入力し、次に力1～9、技1～9、足1～9の中からタイプを選ぶ。力は長打力(本塁打)、技は巧打力(打率)、足は機動力(走力)に対応している。すると代打の4番目にすけっとが現れるわけだ。すけっと選手はあらかじめ、下の表のように、力、技、足でそれぞれ16人ずつのデータが用意されていて、名前とタイプで指定した1～9の数字で選ばれる。同じ名前でも力1と力2では違い、同じタイプでも“へくとる”と“やすたか”では違う選手になる。用意された選手はピンからキリまであるので、気に入らないすけっとの場合は、タイプの数字をかえたり、名前をかえたりして、気に入ったすけっとが見つかるまで試すのもひとつの手だ。



←気に入る選手が見つかるまで、何回も試してみよう

さて『こたつリーグ』に話を戻そう。もちろん“すけっと”要素は活用するべきだ。各自気に入ったすけっとの名前とタイプの組み合わせを見つけてから始めるもよし。でも“ドラフト”気分で名前だけ決めておいて、タイプの数字はサイコロなどで決めるのも面白いぞ。どんな選手がでてくるやら。不確定要素が嫌いな人は、右ページを参照するのがいいぞ。

力のすけっと

	打席	打率	本塁打	走力
1	右	.326	14	9
2	右	.284	36	17
3	左	.270	14	7
4	左	.300	34	5
5	右	.262	30	13
6	右	.284	36	17
7	左	.300	34	5
8	右	.300	46	5
9	右	.300	46	5
10	右	.300	26	9
11	右	.260	10	10
12	右	.262	30	13
13	右	.288	24	8
14	右	.262	16	9
15	左	.286	14	10
16	右	.288	24	9

技のすけっと

	打席	打率	本塁打	走力
1	左	.352	22	9
2	左	.290	16	13
3	右	.300	26	8
4	左	.352	22	9
5	右	.300	14	14
6	右	.280	4	17
7	左	.300	6	15
8	左	.300	6	15
9	右	.316	34	6
10	右	.260	4	9
11	左	.282	8	6
12	両	.326	16	15
13	左	.298	14	9
14	右	.316	4	17
15	両	.326	16	15
16	左	.302	8	10

足のすけっと

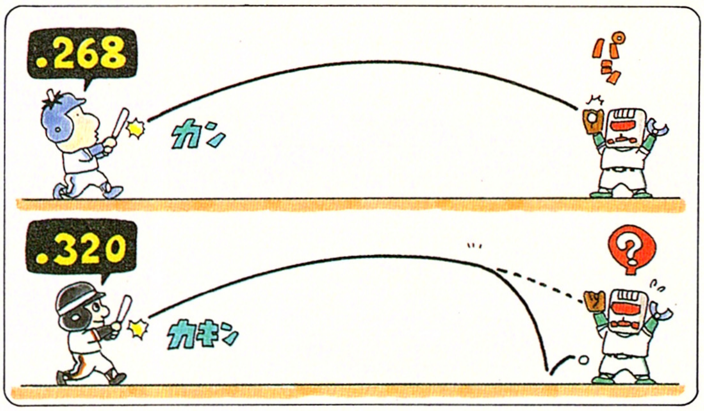
	打席	打率	本塁打	走力
1	両	.320	2	17
2	右	.278	4	16
3	右	.260	2	0
4	左	.278	4	6
5	右	.250	4	11
6	左	.292	8	7
7	両	.246	6	16
8	左	.292	8	17
9	左	.260	2	2
10	両	.262	4	15
11	右	.276	6	15
12	右	.272	22	13
13	両	.266	4	18
14	左	.264	6	12
15	左	.256	14	16
16	左	.260	2	22

ベクトル山田のクール解説 PART I



高打率打者は打球がドライブ!!

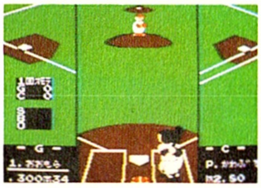
ファミスタ'90は、ずいぶん打高投低になりましたね。ホームランが出やすくなったのもひとつの原因ですが、もうひとつ大きな原因があるんです。それは、打球のドライブ。普通、打球がライナーまたはフライのときは、右のイラストで示したような“放物線”を描きます。しかし'90では、打率が.310を越えるぐらいの打者の打球、特にライナーの場合だと、右下のイラストのように打球がドライブして、放物線の途中で落ちてしまうのです。この弾道だと、鉄壁を誇るコンピュータ野手も全然捕れません。すべてテキサスヒットになるのです。したがって、しやうだのような高打率打者は、非力でホームランは打てなくとも、今まで以上に出塁でき、恐怖の存在となるわけです。



★各16球団は、この選手を獲得する!!

―1990年1月6日、川崎にある『ピッカリホール』3Fで、ファミスタリーグ16球団のドラフト会議が行われた。進行役はもちろんピッカリ氏。緊張感ただよう中、静かに会議は進行し、厳正なる抽選などの結果、下記のように新人の入団が決まった。一部ではトレードも行われた模様だが、定かではない。超大型新人のおおもらともつくんは、それぞれGチームとHチームに入団を表明した―

というのは全くのフィクションだけど、下記の新人選手は編集部で作ってみたもの。すけっと選択時の偶然性が嫌いだという人は、下記の名前とタイプを入力して、初期戦力として使ってみよう。なかなかリアリティーがあって楽しいハズだ。



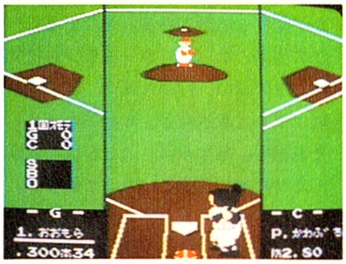
←やはり注目はGチームの新人おおもらか!?

このように"すけっと"はいろんな遊び方ができる。ドラフトではなくて、往年の名選手、例えばGチームならきんぐとかみすたあを、Cチームならこうじを名前で入力するという方法もある。また、下記の名前とタイプをキミたちがドラフトして獲得してから入力するという遊び方もあるぞ。今度はGチームがもつくん力5を獲得するかも。



G(ガイアンツ) 打率 .276(4位) 本塁打 132(11位) 走力 9.8(9位)

おおもら 力2

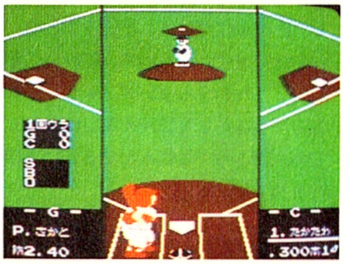


投手陣が充実したGチームにとって欲しいのは、何といっても長距離打者。現状では、はりが唯一の大砲でしかない。ということで、超大型新人おおもらを獲得!! 即戦力No.1のこの新人は、Sチームのひぼさわに匹敵する実績を持っているらしい。Gチームの新たな看板打者となることは間違いなし。

さようなら こうも

C(カーズ) 打率 .271(6位) 本塁打 116(15位) 走力 10.5(6位)

たかたわ 技9

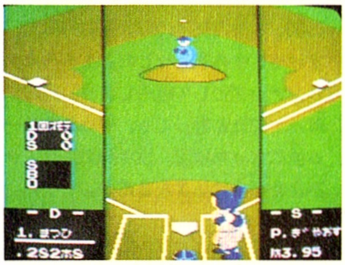


投手王国と呼ばれるCチーム。機動力も抜群だが、左打者が多く右打者は外人にたよっている。ということで、右の巧打者たかたわを獲得だ。打ってよし、走ってよし、ホームランも打てる3拍子のそろった好選手。ちなみに、よしひほと交換トレードだったというのは、うわさでしかない。

さようなら はり

D(ドラサンズ) 打率 .264(9位) 本塁打 148(9位) 走力 8.7(15位)

まつひ 技5

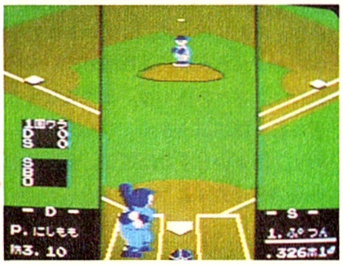


ダイナマイト打線と恐れられるDチームの泣きどころは、主力打者が右打者ばかりであること。で、左のまつひを獲得だ。それほど力がズバ抜けてはいないが、勝負どころで使えば思いがけない働きをするかも。右投手の多いファミスタリーグでは、代打として温存しておくのもひとつの手だ。

さようなら こもも

S(スパローズ) 打率 .262(11位) 本塁打 156(6位) 走力 9.6(10位)

ぷつん 力4

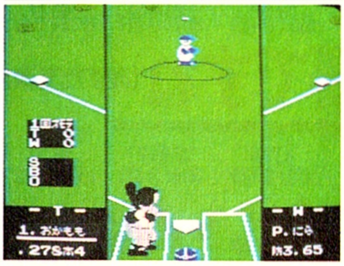


何とSチームの新人はあのプッツンくろす!! 頭の中はからっぽでも、シュアなバッティングはピカイチ。ブンブン振り回すクリーンナップに、ぷつんの巧打がかみ合えば、恐ろしい打線のできあがりだ。バイクの事故さえなければレギュラーも夢ではない。ただしこれはフィクションです。

さようなら いちしげ

T(タイタンズ) 打率 .261(12位) 本塁打 132(11位) 走力 10.6(5位)

おかもも 足2

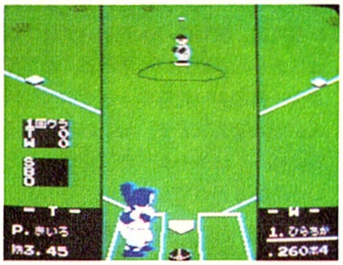


クリンナップ3人がみんな右打者というTチームでは、左打者を育てるのが当面の目標だ。ということで、今は非力だが将来性のあるおかももを獲得だ。足もそれほど早くないが、スイッチヒッターで、出塁率はいいらしい。送りバントやバスターなど、チャンスメーカーとして使おう。

さようなら かねつこ

W(ホイールズ) 打率 .268(7位) 本塁打 84(16位) 走力 10.2(7位)

ひらち 技8



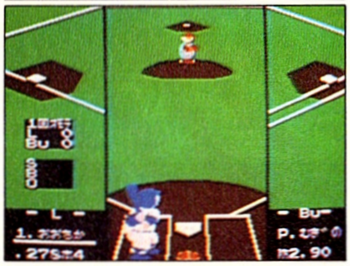
機動力野球をモットーとするWチームは、大砲不在に悩んでいる。即戦力になるような新人の少ない今年は、やはり若手の育成が重要。で、右打者ひらちの獲得だ。やしろは初代ファミスタでは5番打者として活躍していたが、4年間低迷を続け、ついには新人にとってかわるのであった。

さようなら やしろ

L(ライオネルズ)

打率	本塁打	走力
.267(8位)	176(4位)	11.7(4位)

おおちか　足2



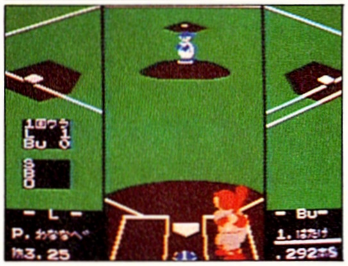
M・P・Aを除けば、抜群の総合力を持つLチーム。もう打者はいらない感もあるぐらい。ということで、足が早く、しかもスイッチヒッターという高レベルな新人おおちかを獲得だ。これで機動力はさらに充実だぞ。なお、にしおばを出すかわりGチームのかてるが入団したといううわさもある。

さようなら　にしおば

F(ファイアーズ)

打率	本塁打	走力
.261(14位)	136(10位)	9.6(10位)

こまたき　足2



打率、本塁打、走力ともにリーグの下位で、得点力はかなり低いFチーム。新人もあまりいい選手が見つけられず、こまたきを獲得するにとどまった。今年も苦しい展開が続きそうである。来年こそは軸になる大型打者を獲得したい。ちなみに、こまたきはDチームに在籍していたという話である。

さようなら　ふたむり

Bu(バッカルーズ)

打率	本塁打	走力
.259(15位)	150(8位)	8.5(16位)

はたけ　足4



全体的に右打者の多いBuチーム。本塁打は多くても打率・走力が非常に悪く、出塁率に欠ける。ということで、左の巧打者はたけを獲得。即戦力になるかどうかわからないが、少なくとも左の切り札としては使える。出塁して左の大砲ぶらいとにまかせるという作戦もあるぞ。

さようなら　はねだ

O(オリエンツ)

打率	本塁打	走力
.262(10位)	120(13位)	10(8位)

よしひほ　技6



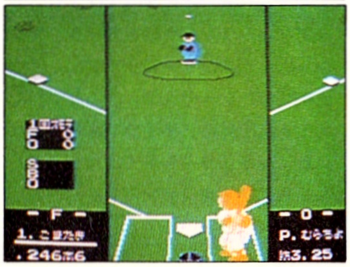
相変わらずの貧打線のOチーム。5番のらんぼうにどうチャンスをまわすかが重要な課題である。そこでよしひほの獲得となった。ホームランも打てる、足の速い、打率も高い、スイッチヒッターであるなど、4拍子もそろった名選手。ちなみに、よしひほの入団でたかだわが退団ということはない。

さようなら　さいこう

B(ブラボーズ)

打率	本塁打	走力
.273(5位)	168(5位)	8.9(13位)

さとお　技2



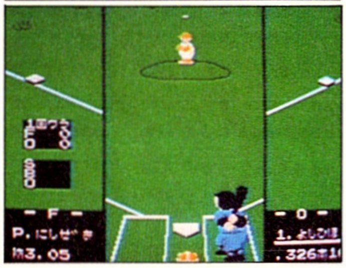
打ってよし、走ってよしの即戦力さとおを獲得だ。恐怖の3～6番打者をかかえるBチームに、足でかきまわすさとおが加われば、これほど恐いものはない。さとおを1番、まつななを3番にし、以下ぶうまん、もんた、いしみえ、ふざいとすれば完璧。優勝候補へ名のりをあげよう。

さようなら　みなみ

N(ナムコスターズ)

打率	本塁打	走力
.262(13位)	120(13位)	9.6(10位)

ぴかり　力3



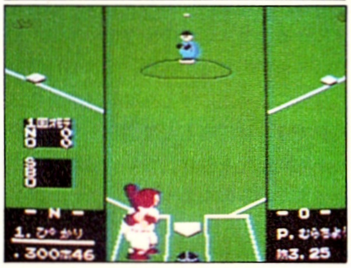
長打力のない貧打線に見かねたぴっかり氏が、自ら入団してきた！ 打率.300、本塁打46本の超大型右打者で、すけっと中のすけっとだ。もちろんクリンナップとして起用しよう。打線に厚みがでたと言っても、やっと他チーム並になった程度。投手陣のスタミナ不足を補うにはまだまだか。

さようなら　わにわに

H(ホーネッツ)

打率	本塁打	走力
.252(16位)	152(7位)	8.9(13位)

もつくん　力5



ろっこうさん球場のアイドル、もっくんがHチームの新人だ。荒けずりだが長打力、独得のバッティングセンスはGチームも欲しがったほど。ただでさえ一発の多い打線に、さらに大型新人が加入することで、台風の目から優勝候補へ。Mチームへ野球留学するというのはうわさでしかない。

さようなら　もりやき

M(メジャーリーガーズ)

打率	本塁打	走力
.342(1位)	474(1位)	12.7(2位)

イラネエヨ！

P(プロスターズ)

打率	本塁打	走力
.337(2位)	407(2位)	12.5(3位)

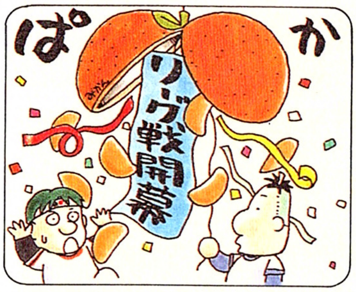
いわゆる不必要ですね(みすたあ談)

A(オールドリームス)

打率	本塁打	走力
.333(3位)	392(3位)	16.3(1位)

いらんですたい！(さもん談)

こたつリーグを開幕しよう!



さて新人を獲得したら、いよいよリーグを作成して開幕だ。好きなチームを選ぶもよし、Aチームで勝ちまくるもよし、弱いチームで頑張るもよしだが、自分以外のチームをどう選ぶかでリーグの面白さが全然かわってくる。そこで、下および次のページに4つのリーグの組み方の例をあげたぞ。しかもそれぞれ、全チームをCOMが担当したときのリーグシミュレーション結果つきだ。全て6チームによる9試合リーグで9イニングでの結果。自分が参加すると、どれくらい結果がかわるかったか悪かったかを比べれば、チームるときも、COMの結果より勝率がよかったか悪かったかを比べれば、チーム間の戦力差を差し引けるので便利だぞ。では、健闘を祈る!!

1 爆走型

A	オールドリームス	N	ナムコスターズ
O	オリエンツ	W	ホイールズ
F	ファイアーズ	T	タイタンズ



←ほとんど反則に近い、Aチームの独走型リーグ

何が何でも勝ちたいという人のために!

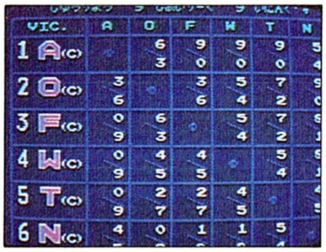
どうしても勝ちたい、優勝シーンが見たい、私は初心者だ、などという人のためのリーグ。フォークボールは打つは、守備時の野手の速度は異常に早いはの反則的なAチームで、リーグを爆走しよう。もちろん代打のあふさんは8番に起用、先発はほし、さとなかでOKだ。

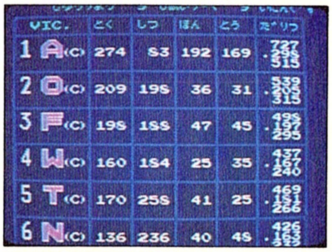
複数でやるときは、初心者にAチームをあげるとか、Aチーム以外をみんなで担当し、誰が倒すか競ってみるのも面白い。くれぐれも、人をダマしてAチームを使ったりしないように。

こんなのでました COMのシミュレーション

○やっぱりAチームの圧勝。たったの9試合リーグで2位と11ゲーム差。とくに、F・W・Tには1敗もしてないのがすごい。でも最下位のNチームがAチーム相手に大健闘している。







2 3強激突型

L	ライオネルズ	Bu	バッカルーズ
B	ブラボーズ	S	スパローズ
H	ホーネッツ	T	タイタンズ



←下位球団も、侮れない爆発力を持っているぞ!!

下位にとりこぼしが許されない迫熱型

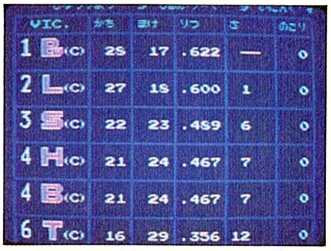
今年のパリーグのような3強型。しかし、下位3チームを一発屋のいるS、H、Tにすることで、台風の目だらけの展開にしてみよう。3強の直接対決は迫熱し、取りこぼしの許されない下位との戦いは緊張するぞ。Lチームの平均のとれた総合力、Buチームのむぎのとぶらいと、Bチームの5つの大砲の戦いだ。

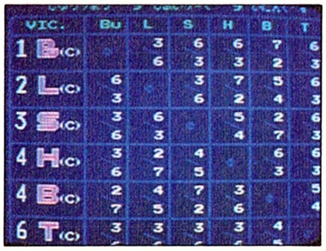
3人でやるときも、この型がオススメ。日本を熱くした3強の決戦だ。

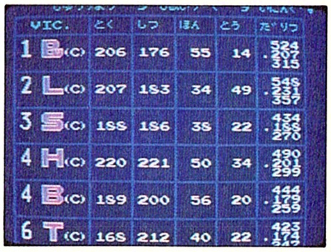
一発の恐さを痛感できる、オススメのリーグの組み方だ。

こんなのでました COMのシミュレーション

○3強の争いは、最終試合でミラクルBuチームが優勝を決めた。Lチームは、Sチームに負け越したのが痛い。Bチームは最多本塁打を打ちながらも、防御率の悪さで5位になってしまった。







ベクトル山田の クール解説 PART II



リーグの組み方は何通り?

ファミスタ'90のウリ、リーグモードでは、いろんなリーグの組み方ができます。上に挙げた4つの例はほんの一部分にすぎません。全部で何通りのリーグの組み方があるか計算すると、右のようになります。6チームの場合、答はなんと、8008通り、とても全部を試してみることはできないほど、多くの組み合わせがあります。もちろんチーム数が減ると、組み合わせは減りますが、たったの2チームでも120通りも組み合わせがあるんですね。

5チーム……………………4368通り
4チーム……………………1820通り
3チーム……………………560通り
2チーム……………………120通り

リーグの組み合わせの数は

◇6チームの場合

$$\frac{16 \times 15 \times 14 \times 13 \times 12 \times 11}{6 \times 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1}$$

=8008通り

3 群雄割拠型 まさに戦国時代、誰が勝つかわからない

G	ガイアンツ	L	ライオネルズ
C	カーズ	Bu	バッカルーズ
D	ドラサンズ	B	ブラボーズ



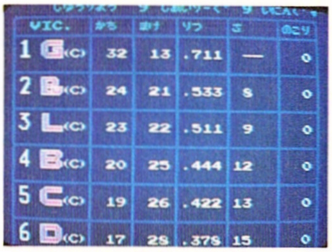
←首位が毎試合かわるなんてこともありがちだ

右を向いても左を向いても強豪だらけというリーグ。どのチームと対戦しても、気がひけない緊張感でいっぱい。[2]の3強に加えて、本格派の投手が多く平均打率もいいGチーム、投手王国で機動力抜群のCチーム、大砲打線とリリーフはピカイチのかくげんを持つDチーム。この6強は戦力的にも均一で、どこが勝ってもおかしくないぞ。

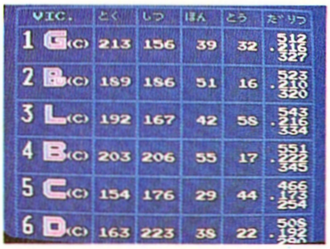
同レベルの6人が集まりやるならこれだ。1球1球が楽しめ、観戦してても絶対面白い。1試合ごとに順位表、対戦表を見たくなる組み合わせだ。

こんなのでました COMのシミュレーション

○6強の戦いは、意外にもGチームの独走で終わった。しかし、1勝8敗や0勝9敗という対戦カードはなく、力が均衡しているのがわかる。もう1度やったら、今度はBuチームが優勝した。







4 絶対絶命型 まわりは強豪だらけ、敗北あるのみか!?

N	ナムコスターズ	A	オールドリームス
M	メジャーリーガース	P	プロスターズ
L	ライオネルズ	B	ブラボース



←これで優勝できたら、キミはファミスタ名人だ

プロ中のプロと称する人への、超ハードなリーグだ。最弱と呼ばれるNチームで、敢然とA、M、P、L、Bの5強に立ちむかえ、これで優勝できたら大したものだ。特に、投手のスタミナのないNチームにとって1番不利な9イニング制で完勝できれば、キミはファミスタ名人と名のってよいぞ。ただし、ワザとエラーしてアウトにするインチキ技なんかを使ったらダメだぞ。

複数のときは、イジメ的なリーグだ。あまりに豪慢なヤツがいたら、このリーグでギャフンといわせよう。

こんなのでました COMのシミュレーション

○Aチーム強し!! 特にMチームに全勝したのはすごい。Nチームは打率.118で、さすがに最下位。しかし、A・M・Pからそれぞれ2勝したのは評価できる。でもやっぱり弱い。







ベクトル山田のクール解説 PART III



総試合数は? 1チームの試合数は?

リーグモードで遊ぶときに注意しなければいけないのが、全行程を終えるのにかかる時間。この時間は、総試合数を求めれば予測することができます。総試合数の計算式は右のようになります。例えば6チームによる9試合リーグだと、

6×(6−1)÷2×9＝135

で、135試合の行程になります。ひとりでプレイする場合、COM同志の試合時間は考えなくてよいので、1チームの試合数を求めればいいことになります。計算式は右下のようになります。上の例で計算すると、

(6−1)×9＝45

で、45試合は自分でプレイになります。

全試合数は
(チーム数)×(チーム数−1)÷2×(何試合リーグか)
1チームの試合数は
(チーム数−1)×(何試合リーグか)



『こたつリーグ』閉幕の言葉

どう、ワイワイ『こたつリーグ』楽しんでる? 今ではもう当り前になったリーグモードやバックアップ機能も、ファミスタにつくとやっぱり一味も二味も違うね。とはいっても、ファミスタももうシリーズ6作目。そろそろ転換期を迎えてるんじゃないかな。全く新しいシステムのファミスタIIへ。とかいわれつつ、また同じようなファミスタ'91が出そうだな。まあいいや、この冬最大の娯楽『こたつリーグ』で遊ぶことができたんだから。夏は『クーラーリーグ』とかいって遊べそうだ。ということで、さようなら。

NEW SOFT STREET



イエーイッ!お年玉たくさんもらったかーい?いいよなー。日本のお子様は。お金持ちなんだからー。ま、いっかー。今回はバシバシいくぜー。'90年代だもんなー。まずは信長の野望・戦国群雄伝!シミュレーションファンにはたまりませんぜ。それからプレジデントの選択なんてのもある。洗濯屋のケンちゃんというのもあった。あ、くだらないこといってる場合ぢゃない。なーんとまだまだ全部で20本もあるんだから。ではゆっくり読んでやってください。ね。

信長の野望・戦国群雄伝……176
プレジデントの選択……178
人間兵器デッドフォックス……180
アークティック……186
ヘビーバレル……187
わんぱくダック夢冒険……188
キテレツ大百科……189
井崎脩五郎の競馬必勝学……190
サンサーラナーガ……191
魔神英雄伝ワタル 外伝……192
キャッスルクエスト……192
スーパー魂斗羅……193
ドンドコドン……193
イメージファイト……194
桃太郎活劇……194
奇々怪界……195
BE BALL……195
フォーメーションサッカー……196
レボリューションウォーズ……196
青いブリンク……196
ファミコン地獄耳 新春特別編……197



NOBUNAGA NO YABOU SENGOKU GUNYUDEN

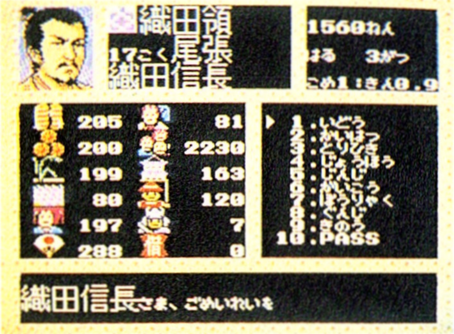
信長の野望・戦国群雄伝



SLGファン待望の光栄の新作が登場だ。あの"信長の野望"の大幅なパワーアップバージョンなのだぞ。今度の信長は、武将システムが採用されたんだ。羽柴秀吉、山本勘助、竹中半兵衛、鈴木重秀（雑賀孫市）なんてヤツらをアゴで使えるのがウレしーのだ。

行動力システムは、とっても頭を使うぞ

新しい"信長"は、新システムのてんこもり!!



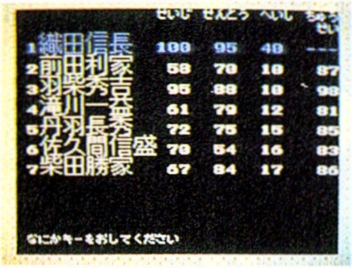
↑メイン画面だ。中段左で、でっけー顔しているのが国データ。コイツを見ながらコマンドを選択することも多いのだ

まずは、前作との違い。２本のシナリオ。国数が38ヵ国。大名が死んでも後継者が選べる。１年が12ヵ月になった。武将システムの採用。コマンド実行における行動力システム。戦争は野戦と籠城戦。なんてとこかな。

各武将は行動力を200持っててね、コマンドを実行すると、これが消費されるんだ。つまり、行動力が許すかぎり、１回のターンで何回でも命令が出せるワケ。ただし、行動力は次のターンで全回復ってワケじゃないんで、考えてコマンドを使わないと、年の後半は何もできない…なんてナサケないことになることもあるのだ。うーん、奥が深いぜ…。

武将システムが、ゲームを深めるのだ

武将の性格を把握して、使いこなすことがポイントだ。



←武将一覧である。信長の尾張には、優秀な人材が揃っている。有効に活用しよう。



→これが武将のデータ画面だ。こーゆー優秀なヤツが家臣にいると、嬉しくなっちゃうんだよね

で、武将システムである。三国志でもそうだったけど、有名な武将、使える武将が家臣になってくれるとウレしーんだよねぇ。このゲームにも約400名の実在する武将が登場するからね。アイツにソイツに、コイツもほしいなんて、ほとんど"花一匁"感覚だ。

武将に与えられたデータは、政治力、戦闘力、魅力、野望、忠誠度、部隊種類、兵士数、兵士訓練度、兵士武装度。最高値は100。前の４つが武将の性格を表わしてるんだね。特に政治力＋戦闘力の値が150を超えてると、軍師としてアドバイスをくれる。

結局、いかに優秀な武将を数多く召し抱えるかがポイントだから、ヘッドハンティング合戦が繰り広げられることになるのだ。優秀な武将を引き抜けば、敵国に与えるダメージは計り知れないもんね。あー、インケンな情報戦は楽しーなぁ、るん。

●戦国大名列伝●

てなワケで、メジャーな大名を紹介しようとゆーおなじみ企画です。まあ、三河の家康以外は初級者向けといえるんじゃないかな。

織田信長　尾張　17



充実した国力、そうそうたる武将たち。天下統一まで最短距離にいる大名の１人だろう。弱点は地理的条件かな。西の毛利、東の上杉、武田、北条など、強国に挟まれる形になるからね。

徳川家康　三河　18



東に今川、西に織田、北には武田とかなりキビしい。武将の方も、軍師になれるほどの人物が存在しないしね。後の征夷大将軍も、ここではまだ弱小大名なのだ。使える人材を集めるのが急務かな。

上杉謙信　越後　1



すでに属領を持ち、隣接国も少なく、そこそこの武将もいる。と、なかなか初級者向きの国である。属領上野との連携プレイで、早めに武田領信濃を落とせば、人材不足に悩むこともないだろう

武田信玄　甲斐　6



甲斐と属領信濃の武将を合わせると、軍師クラスが６人。ちょっと鍛えれば軍師になれるのが２人。文字通り人材の宝庫だ。この優秀な武田軍団を使いこなせれば、天下統一なんてすぐ…かな？

もちろんコマンドだって、たっくさんあるぞ

コマンドを理解しなきゃ、ゲームは始まらないもんね

光栄の歴史ＳＬＧには、イヤんなるほどコマンドがある。この“戦国群雄伝”にも、メインコマンドが10種類、サブコマンドが37種類もあるからね。さらに、サブサブコマンドがある場合もあるし…。

ま、多くのコマンドは、今までのゲームとほぼ共通してるから、そう苦労はせんだろうけどね。

とーぜん、新しいコマンドは武将がらみのものが多いワケだ。武将の“移動”とか“人事”とかね。“戦国群雄伝”では武将がゲームのポイントだからね。この“人事”コマンドが重要なカギなのだよ、実は。

浪人（いわゆる在野武将ね）を探す“人材捜索”、他国の武将をヘッドハンティングする“人材登用”、家臣をクビにする（使えないヤツも多いんだ）“家臣解雇”、忠誠をアップする“褒美を与える”、政治力、戦闘力をアップする“家臣教育”、属領の城主を変更する（ＣＯＭに委任するかどうかの変更もできる）“城主交代”と。このコマンド群を使いこなして、有能な武将を集めれば、天下統一も近いってワケさ。

ただし、こっちがヘッドハンティングをするよーに、ＣＯＭもしかけてくるからね。使える武将の忠誠は、多少…いや、かなりムリをしても100にしておきたい。ホント、この戦国群雄伝では、武将が重要なんだからね。



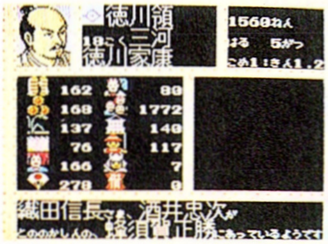
←武将を捜索したら、見つかった。けど、使えるか使えないかは雇ってみないと分からない。さぁ、どうしよう…



←隣接国の情報は、こまめにチェックするようにしたい。特に敵の武将を知っていれば、戦争、引き抜きなど、有利に行える



←政治力＋軍事力が150以上ある家臣は、軍師としていろいろアドバイスしてくれる



←戦国群雄伝は武将がポイント。武将の引き抜き合戦もよく起こる。優秀な武将の忠誠度は、ムリをしてでも上げておこう

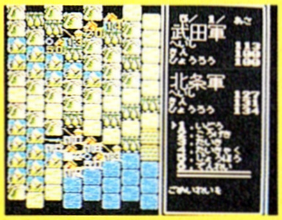
戦闘は2本立て！

さてさて。天下を統一するためには、戦争は避けて通れない道だ。戦国群雄伝では、前作同様の“野戦”に加え、“籠城戦”ができるようになったんだ。つまり、“開発”コマンドで築城をして、城防御度を上げておけば、弱い部隊でも国を守ることができるってワケ。それだけに、攻め込む前に敵国の様子を探ることが、前作以上に重要なのだ。

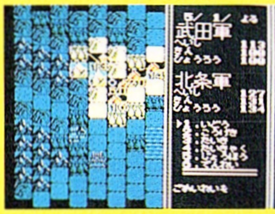
•野戦•

前作でもおなじみのモードである。武将は、10人まで出陣できる。ただし、10人全員を配置する必要はないんだね。つまり、その国を取った後の事を考えて、武力は低いが政治力の高い武将を連れて行くなんてこともできるワケだ。

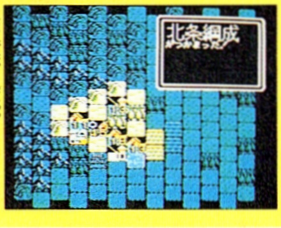
さて、この野戦の特徴は、1日が朝昼夜の3つ時間帯に分かれたこと。つまり、1日に3回、コマンドが使えるワケだ。また、夜は視界が自部隊の回りだけに限られるし、夜襲をかければ、通常以上のダメージを与えられるんだぞ。



←戦争は、おなじみHEX戦である。まずは野戦を行うワケだ



←野戦には、朝昼夜の時間帯ができた。夜は視界が狭まるけど、夜襲の効果は大



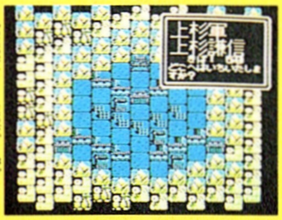
←敵部隊を全滅させれば、武将を捕えることができる。使えるヤツならいいけど

•籠城戦•

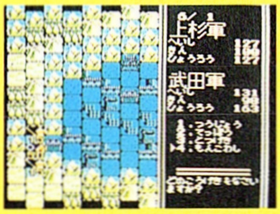
攻められた方の城主が、城の上で“籠城”コマンドを実行すると、籠城戦になる。攻める方は門を破って攻め込むんだけど、この門の堅牢さが城防御度に関係あるんだ。また、足軽は堀や城壁を乗り越えることができるってこともポイントだね。

籠城戦では1日1コマンド。城内には柵や櫓があって、防御のポイントになってるんだ。

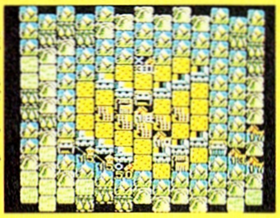
ま、野戦にしても、籠城戦にしても、勝利のコツは「勝てる相手としか戦わない」ことだよね。



←籠城戦だ。城内に入らないと、中の様子は分からない。それっぽくていいねえ



←城に入るには、門を壊す必要がある。ここで城防御度が生きてくるワケだ



←城内は城壁、櫓、柵などがある。本丸までの道は遠いのだ…



THE CHOICE OF PRESIDENT

プレジデントの選択

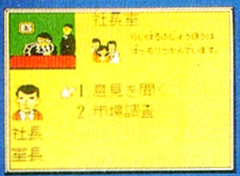


株や財テクのビジネスシミュレーションも、すでに1ジャンルを形成した感がある。で、これは、またひと味違う企業経営のシミュレーションだ。駆け出しの自動車会社がシェア1位を目指す、いわば現代社会の戦国絵巻。

ここが君の職場だ



→これが社長のデスク。全社の指令塔ともいうべき場所だ。右に見えるのはどうやらMacみたい

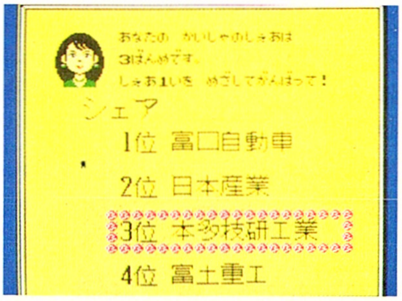


←大企業ともなれば、社長室専任のスタッフが何人もいるのだ。この社長室長は頼りになるぞ

男のロマン、企業経営シミュレーションゲームだ

株とは違う大人のゲーム

常に右肩に資産の金額が表示されているので、とにかくお金をためるゲームなのだ、とカン違いしてしまいがち。しかし実際の目的は、あくまで自社をシェアナンバー1に押し上げること。そのためには、徹頭徹尾自動車を売りまくるのみ。しかし、そう簡単には大量生産も大量販売もできないのだ。



↑初期状態。この位置からシェア1位を目指すのだ

企業戦士の最前戦、自動車業界を舞台にシェア1位を目指せ

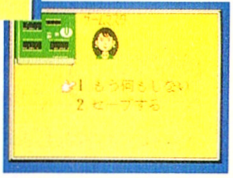
1ターンに1行動のみ 病気になるほどいそがしい

何もないところから始めるわけだから、まずは自動車生産の準備を整えなければならない。1年の最初の月だけは準備期間として別枠になっているが、とてもそれだけで準備は整わない。開発の指示くらいしかできないのだ。生産設備を買って、ワーカーを雇って、倉庫を用意し、材料を加工する頃には半年近くたっている。とにかく時間がないのだ。間違ってもこんな段階で意味もなくF1チームを作ったりしてはいけない。

そうこうしているうちにもライバルメーカーはどんどん販売攻勢をかけてくる。かといって働きすぎると病気で一回休み、なんてことも。コマンド方式のゲームのはずなのに、なぜか焦りを感じてしまうのだ。



←これがイロハのイ。とにかく生産する車の仕様を決めなければなんにも始まらない。最初は大衆車だけだ

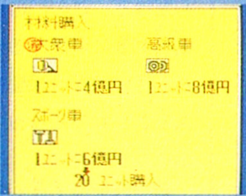


→ゲーム進行を司るお姉さん。秘書なのかな。最初の月は、この「何もしない」を選択しないと進まない

自動車が市場に出回るまで



←開発部に命じた新車の仕様が報告されてきた。売れそうかな？市場調査にはちゃんと沿っているだろうか



←総務部に命じて設備を整える。倉庫も用意しよう。ワーカーを雇う人数も、この設備に応じて決まるのだ



←いよいよ工場で生産開始。設備の能力の範囲内で、最大数を生産する努力をしよう。あとは売るだけだ

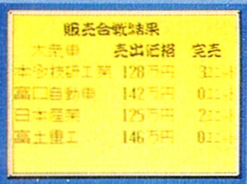
→人事部を通してワーカーを雇う。工員がいなくては車はできない。セールスは、最初のうちは必要ない



→材料の仕入れ。これも総務担当だ。さらにこの材料を、仕掛品という部品にしてからでないと車は作れない



→自ら販売の名乗りをあげるか、ライバル社の販売宣言に乗って売るか。どちらにせよ、品質と価格の戦いだ



これが、わが本多自動車を支える6+1のセクションだ

すべての動きをつかむのが所長たるものの務めだ

エキサイティングなゲームであることは確かなんだけど、内容が専門的なだけにやや難しいというきらいもある。そんな時こそ頼もしい部下たちに相談だ。実行のコマンドの他にも、各部長と相談するコマンドがある。最初のうちはこれを大いに利用しよう。



↑会社の台所、経理部。本来会社の中枢の1つだが、このゲームでは銀行との交渉と決算がもっぱらの仕事



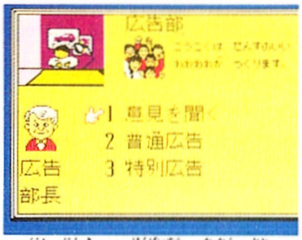
↑ワーカー、セールスの雇用が主な仕事。最初の月に限っては、配置転換もすることができる



↑仕入れ、設備や倉庫の購入等実務的な仕事が多く、工場と並んで最も忙しいセクションなのだ



↑完成した商品の販売が仕事。セールスを雇えば自発的な販売もできるが、使わないとすぐ退職する



↑車の人気は、販売数、価格に大きく影響する。車の人気が落ちてきたら、広告部の出番だ



↑実際に自動車を生産するのが工場。休む暇がない。合理化、Q.Cなどの手も打つことができる



↑年の始めの月だけ登場。その年に売る車の仕様を決めるのだ。できれば市場調査の結果を参考に

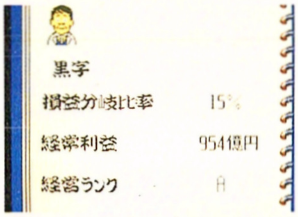
吉と出るか、凶と出るか、年に一度の決算日

決算も知識に合わせて3段階 一年の仕事ぶりを振り返ろう

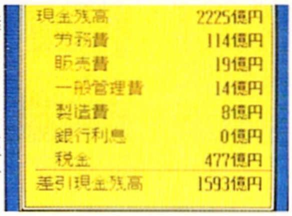
決算は1年に1度、つまり12ターンでやってくる。ここで経営が赤字だと、倒産だ。1年目あたりは、特に人件費に注意が必要。社長室長に聞けば危険な情報は教えてくれるので、日頃からこまめに聞いておこう。

決算には3段階のランクがある。グレードが高いほど詳細になり、作成される表も多くなる。最初は「かんたん決算」から始めて、内容が理解できるようになったらランクを上げていけばいいだろう。

この段階でシェアが一定値を越えていると、次の市場への参入権が与えられる。日本の次はアジア、そしてヨーロッパへ行き、最終的にはアメリカのビッグマーケットに挑戦するのだ。規模、競争ともハンパじゃないぞ。



←ごくろうさま。これが単純かつ明解な今年1年の結果だ。経営ランクがDやEだったら、きみはきっと倒産していることであろう



現金残高	2225億円
労務費	114億円
販売費	19億円
一般管理費	14億円
製造費	8億円
銀行利息	0億円
税金	477億円
差引現金残高	1593億円

→細かいデータの相関関係はわからなくても、だいたいの内容は理解できるはず。来年への貴重な資料と反省材料だ



←次の市場への進出資格は市場によって違う。アジアの場合はこれでOKだ。いざ、ヨーロッパへ!



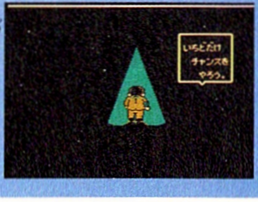
月イチイベントはトラブルがいっぱい


←この天使と悪魔が寝ている図が出たときにはひと安心。何も起こらないということだ


→トラブル。この他にも火事やら何やらいろいろある。ただし悪いことばかりではないぞ



←年の始めにきちんと保険に入っていれば、トラブルが起きても経済的な打撃は受けない


→月いちイベントではないけれど、参考までに初公開。これが恐怖の倒産シーンなのだ



DEAD FOX

人間兵器デッドフォックス



カプコンお得意の戦闘アクションの新作は「人間兵器デッドフォックス」。特殊工作員ケニー・スミスが受けた命令は、南米に巣食う巨大麻薬密売組織の7つのアジトをつぶすこと。マシンガンを片手にジャングルを駆け巡る、スピーディーなゲームだ。

巨大麻薬シンジケートをつぶせ！

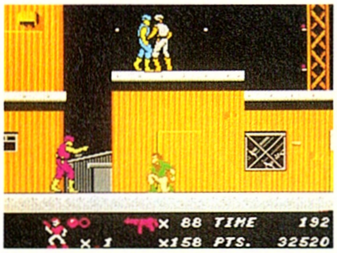
特殊工作員ケニー・スミス 彼は人間兵器と呼ばれる

南米で、巨大な麻薬密売組織のアジトが7カ所発見された。そこで呼ばれたのが、その道では知らぬ者はいないという腕利きの特殊工作員、ケニー・スミス。

使命は、敵に捕らわれた味方の爆弾工作員を救出し、敵のアジトをすべて破壊することで、その方法は問わない、というものである。

ゲーム自体はオーソドックスなアクションゲームで、とてもわかりやすい。拳銃、もしくはマシンガンで敵を倒しながら進み、扉があったら入ってみるだけ。基本的には「ローリングサンダー」を思い出してくれればいいだろう。

難易度も3段階に設定できるので、アクションの苦手な人から、カプコンらしい手ごたえを求める人までそれぞれに楽しめる。コンティニューは回数制限つきだけど、3面まで行けばパスワードがもらえるのだ。



←次々と襲いかかる敵の刺客。ただ歩いてくるやつから銃を持ったやつまで、種類はさまざま



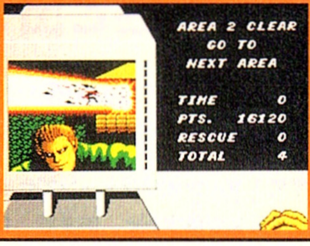
←倉庫らしい場所。コンテナの中身はすべて麻薬なのだろうか。組織の巨大さがうかがえる



↑ケニー・スミスは、ある日本部に呼ばれて使命を受けた。困難な使命にさすがの上司も心配そう



→南米大陸北部、組織のアジトの分布マップだ。ヘリのいる場所が、最初のターゲット



←面クリ画面。常に彼の行動は本部に報告されている。パスワードもここに表示される

さすがカプコン、シンプルなアクションがカイカンだ

このゲーム、基本的には横スクロールなのだが、部分的に縦スクロールに変わったりと、上下の動きもたっぷり盛り込まれている。そこで重要になるのが、普通のジャンプとハイジャンプの使い分け。縦スクロールの場所ではもちろんのこと、普通の横スクロールでもフロアが2階構造になっているので、欠かせないテクニックなのだ。

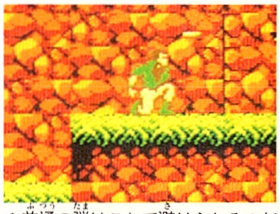
もうひとつ重要なのは、こまめに弾薬を補給すること。先を急いで扉を無視していると、たちまち弾切れをおこしてしまう。すべての扉に入るのは確かに面倒だけど、弾薬の隠された扉は決められているので安心だ。



↑普通ジャンプ。同時に銃も撃てる



↑ハイジャンプ。真上にのみ跳べる



↑普通の弾はこれで避けられるのだ



↑上から下へ飛び降りるところ



↑扉に入る瞬間。回転する隠し扉だ



↑土下座ではない。死んだところだ

ジャングル、遺跡、そして秘密基地……戦いの舞台は南米大陸だ

南米奥地は人外魔境 地形さえもがケニーの敵だ

ひとくちに南米といっても、戦いの舞台となる場所はさまざま。普通のジャングルから始まって、地下の通路、巨大な遺跡、滝の上、さらに奥地へ行けば、敵の近代的なアジトの中まで、ありとあらゆるところを通過する。足場の悪いところでは、敵兵ばかりではなく地形までが主人公の敵となるのだ。

さらに、火を吹く柱、転がり落ちてくる鉄球、主人公をはね上げるバネなど、トラップも盛りだくさんでまったく気が抜けない。パターンをおぼえて先読みしていかないと苦しいだろう。

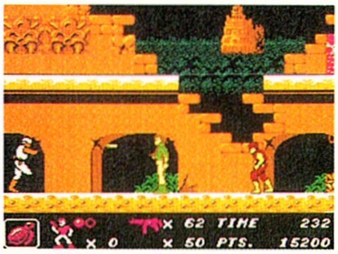


←打ち捨てられた電車にも敵は潜んでいる。ライフルの弾は普通の拳銃の弾よりも速いのだ



←大きな滝の落ち口の小さな足場を渡っていく。落ちたらもちろん命はない。慎重にいこう

攻略の鍵を握る扉も、面が進むにつれて見つけにくくなったり、行きにくい場所に設けられたりするようになる。特に爆弾工作員が捕らわれた扉は重要。敵の攻撃に気を取られて扉を見逃したりすると、せっかくゴールまで行ってもまた逆戻り、なんてことにもなりかねない。ちょっと意地悪といえば意地悪なんだけど、捜しがいはあるぞ。



←マヤかインカか、古代の遺跡。面が進むほどに、敵の攻撃のバリエーションも増してくる

扉の奥には何がある?



←捕われているのは味方の工作員ばかりではない。何の因果か、こんなうら若き女性までも捕虜になっている



→ちょっと遅かったみたい。縛られたまま骨になってしまったかわいそうな人質



←弾薬発見。決まった扉にある。弾薬の補給数は一定ではなく、何段階かある。多ければラッキー、死ねば0



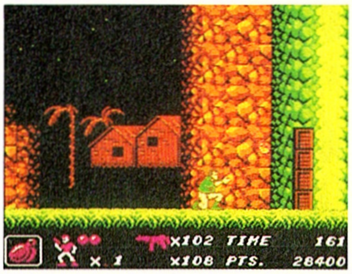
→これは機関銃の弾薬。連射で使うからあっという間になくなってしまう。補給数多め

ケニーの使命は、人質を救出し、7つのアジトを壊滅することにある

使命全うの鍵を握るのは 味方爆弾工作員の救出

ゴールまでたどり着いても爆弾を持っていないと、「アジトを破壊する」という本来の目的が果たせないので、面クリにならない。たくさんある扉の中のどれかひとつに捕らわれた爆弾工作員を助け、爆弾をもらっておかなければならないのだ。

彼を助けてアジトを爆破すると、その後で一緒にキャンプした時、入手した情報を提供してくれる。爆弾担当とはいっても特殊工作員のひとり、ただ黙って捕まっていただけではない、というわけだ。



←画面左下の爆弾マークに注目。これを取ってからゴールへ!!

爆弾工作員との出会い



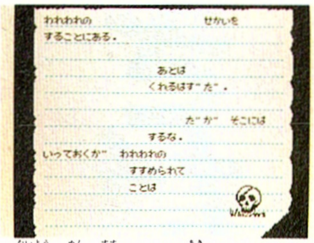
↑爆弾工作員を発見! 爆弾が手に入った



↑その爆弾で敵のアジトをぶっとばす



↑彼は入手した敵の文書をみせてくれた



↑内容は面が進むほどに明らかになる

卓也君、裕美ちゃん、みんな好きだ。

アッと言う間に通り過ぎた
ゲームセンターの思い出は、
涙なしでは語れない。
涙なしではとても読めない。



A CATCHER IN PACKLAND

田尻 智 著

パックランドでつかまえて
～ビデオゲームの青春物語～

1990年1月下旬発売予定
￥900（予価）

知らないうちに泣けてくる
デジタルでアナログな感動エッセイ集

SUPER GOLD プレゼント

毎号カセット300本が当たる!!

読者プレゼント NO.1

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。１枚(30ＳＧ)なら、欲しいソフトが1本。2枚(60ＳＧ)なら2本、３枚(90ＳＧ)なら3本もらえる権利があるから、キミの欲しいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかをよく考えてね。ソフトは何でもＯＫだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本 抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント



「キューピリオン」貯金箱
（セタ）

10名



応募方法

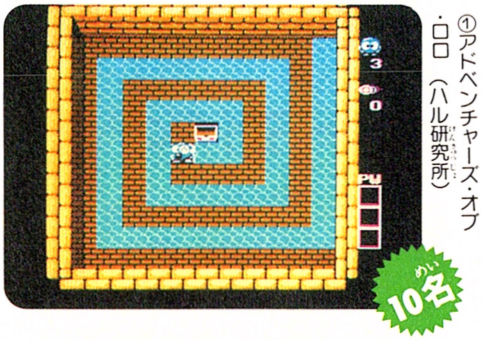
SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ずハガキで、切手41円分をはるのを忘れずに！ ハガキの表にキミの住所、氏名、電話番号を、裏にはキミのほしいソフトとスーパーゴールドをしっかりはってね。
しめきりは１月15日㊎当日消印有効。
発表は'90Vol.6の予定です。





読者プレゼント NO.2 アンケート・ハガキプレゼント

とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！　抽選で合計40名に下の①～④のソフトの中から、ソフトが当たっちゃう。HIT CHARTの1票にもなるからドンドン応募してね。



①アドベンチャーズ・オブ・ロロ（ハル研究所）



②わんぱくダック夢冒険（カプコン）



③囲碁名鑑（ヘクト）



④デッドフォックス（カプコン）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。

ハガキには、必ず41円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。「学年」、「持っているゲーム機」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。

しめきりは、1月15日㊎当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。

発表は、'90Vol.6のこのページで行う予定です。なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.22 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！　幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト1本

北海道・山本義也　青森県・沼井明人　福島県・池田康弘　岩手県・小谷悟史　栃木県・藤田善宏　千葉県・浜田英二　東京都・加藤晶子　神奈川県・野口章仁　石川県・遠藤良介　山梨県・石山信男　静岡県・相馬靖明　大阪府・小林和典　奈良県・平賀友則　鳥取県・宮本恵子　島根県・坂田淳子　香川県・落合研二　愛媛県・大崎幹夫　佐賀県・平井純一　長野県・本田一夫　宮崎県・高橋康夫　他60名

★ほしいソフト2本

北海道・伊藤正明　秋田県・井上佑樹　福島県・森口清一　茨城県・服部洋司　東京都・藤岡順治　栃木県・河内正雄　千葉県・大島賢二　東京都・野田博之　神奈川県・村上孝明　長野県・工藤由美　石川県・杉本裕次郎　静岡県・荒井明彦　愛知県・小島栄一　滋賀県・飯島俊之　大阪府・辺瀬進吾　兵庫県・山崎茂　奈良県・松原宗治　山口県・平野康夫　福岡県・江連紀二　長崎県・阿部昌弘　他30名

★ほしいソフト3本

北海道・堀内啓次　青森県・江口高行　岩手県・森村伸幸　宮城県・国屋英樹　秋田県・重盛和明　山形県・藤谷幹雄　福島県・藤田優子　茨城県・西島佳彦　栃木県・松崎慎也　東京都・富永直樹　神奈川県・広瀬英司　富山県・吉田幸伸　静岡県・大山弘彦　大阪府・河口友也　兵庫県・渡辺正隆　和歌山県・伊藤昌彦　山口県・藤田慎治　香川県・古谷信行　高知県・田中祐介　大分県・菅原秀悟　他20名

★ゲームシリーズポストカード

青森県・中島清高　福島県・羽賀雅章　東京都・平沢智祥　大阪府・野村保則　鳥取県・金山勝彦 他5名

アンケート・ハガキ・プレゼント

①ダンジョン&マジック

福島県・山岸和彦　千葉県・有川君雄　東京都・野田武行　長野県・竹中由美子　石川県・湯本健一　大阪府・米田高正　広島県・玉野陽次　徳島県・古山愛子・山口県・屋田春夫　宮崎県・中本輝明

②忍者COPサイゾウ

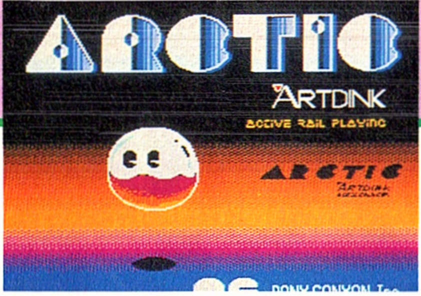
北海道・多川由明　秋田県・谷中陽子　埼玉県・森田武雄　東京都・早川伸樹　富山県・友中智晴　京都府・寺田正明　兵庫県・秋元洋次　広島県・竹田祐美　福岡県・谷崎一吉　鹿児島県・小林高志

③寺尾のどすこい大相撲

青森県・藤井利和　山形県・山口利明　東京都・東田孝夫　神奈川県・管山年樹　愛知県・加山美紀　大阪府・鈴木武利　広島県・田崎守　香川県・河本由二　佐賀県・牧野明二　熊本県・渋谷道晴

④コズミックイプシロン

北海道・有紀吉光　宮城県・成川利徳　山梨県・沢田文行　新潟県・正田智和　福井県・石田光則　和歌山県・水野絵美　大阪府・町田和美　岡山県・高野真紀　山口県・佐山高利　福岡県・田川広



／ポニーキャニオン／2月下旬発売予定／¥5500(税抜き)

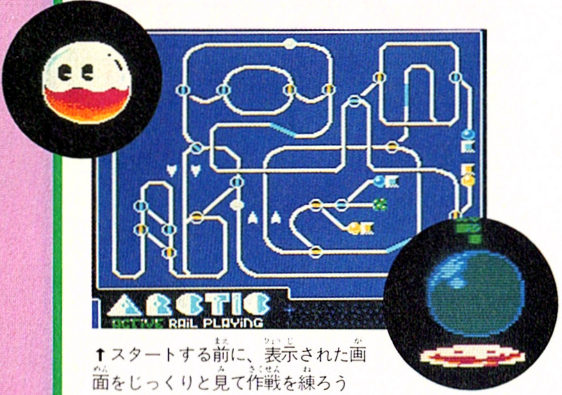


ARCTIC
アークティック

NEW SOFT STREET

複雑につながったレールの要所要所に、切り替え自由の2種類のポイント。この上を走る青、黄2色の持ち玉を、同じ色のソケットに誘導すればゴールイン。簡単なルールで、ちょっとアクション性もあるパズルゲームだ。

ニュータイプのリアルタイムパズルゲーム



↑スタートする前に、表示された画面をじっくりと見て作戦を練ろう

2色＋2色のボールがレールの上をひた走る

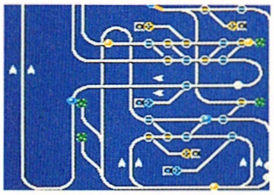
ステージ構成は1画面が1ステージで、自由にステージ選択でき、解けるまで何度でも挑戦できる。

先に進むにつれ、玉の速度の調整、隣あった別の線路を走る玉同士の衝突など、高度なテクニックが要求されてくる。最初のステージから順序よくクリアしていくのが賢明だ。

ポイント切り替えでボールを誘導

頭で考えるだけじゃダメ 反射神経も要求されるのだ

ポイント切り替えがゲームの中心であることは確か。でも、同じぐらい重要なのが邪魔をする白の玉も含んだ玉同士の衝突だ。方向転換の手段のひとつとして、また、玉の速度を変えるため、意識的に玉同士をぶつけてやらなければならないのだ。感覚として、ビリヤードの玉の動きを思いだしてほしい。



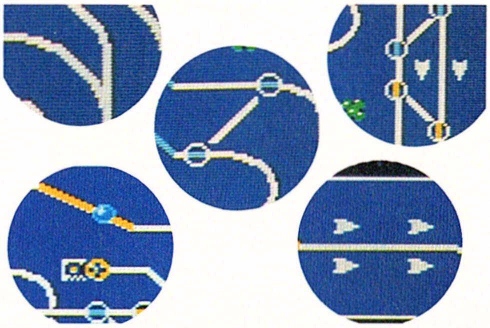
←立体交差も珍しくない。どこがどうつながっているのかを見極めることが大切だ。ぼんやりしていると思わぬ妨害が入るぞ



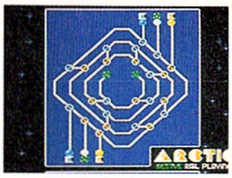
→これだけ多くのポイントが密接していると、ポイント操作もタイミング勝負になってくる。玉の速度によっては苦労する

複雑なレールを組み立てる単純パーツのいろいろ

レールの上には、ポイントのほかにもさまざまな働きをするパーツが散りばめられている。特定方向に玉を押し出すブースター、勾配のついた場所、玉がはねかえるレールの末端など、すべてをフル活用しないと解けない面も多いのだ。パーツではないが恐ろしいのが赤い玉。ぶつかると玉がつぶされてしまう。



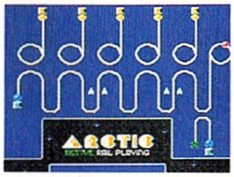
ステージ紹介



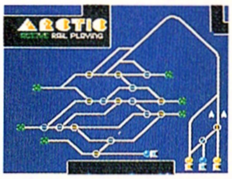
→最初のステージ。いきなり複雑に見えるけど、実は簡単だ。それでも初めての時は5分、10分とかかるかも



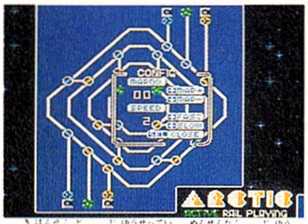
←4つのソケットしかないという異常な面。じっくり考えないと、いくらやってもクリアできないだろう



→タイミング勝負の難しい面。衝突の判定がシビアな上に、レールの終わりにはあの赤い玉が控えているのだ



←ポイントのない分岐点がくせもの。本来一方通行の場所をいかにして逆行するか。やはりタイミングが勝負だ



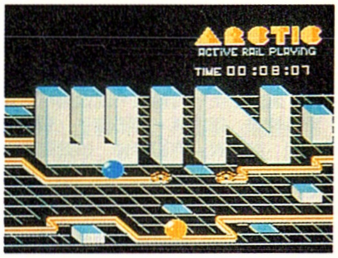
↑基本速度は自由設定、面選択も自由



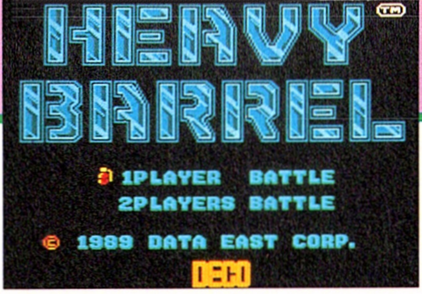
↑ソケットは玉を発射する役割も持つ



↑赤い玉につぶされると、ご覧の通り



→きちんとクリア時間が表示されるのはうれしいサービス。友だちと競争することもできる



／データイースト／3月2日発売／¥5800(税抜き)



HEAVY BARREL

ヘビーバレル

さまざまな武器を駆使して、敵をなぎ倒していく痛快アクション。「戦場の狼」以降連綿と続く、8方向シューティングの系譜に連らなるゲームだ。バランスもなかなかで、この手が好きな人には絶対おすすめ。もちろん、例にもれず2人プレイもバッチリ充実だ。

必殺の8方向シューティングだ

絶海の孤島に上陸し悪の秘密結社をつぶせ

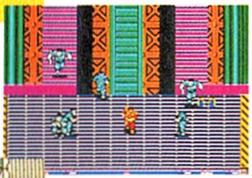
島のあちこちに、なにやらたくさんの箱が放置されている。この中にさまざまな武器が隠されているのだが、そのままでは開けることができない。赤い敵兵を倒すと出現する鍵ひとつにつきひとつずつ、箱を開けられる。



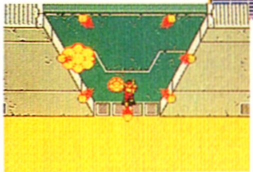
←この島が世界征服を企む悪の秘密結社の本拠地だ！プレイヤーは、軍用機からパラシュートでこの島に降り立つ



←手前にちまちまと落ちているのが箱を開ける鍵。赤い兵士を倒すと出現するのだ



→ザコ敵は、質より量で攻めてくる。こんな時、火炎放射機やヘビーバレルがあるととても楽



←マップのどん詰まりにある扉をこうして破壊すると面クリア。新しいステージに進める

使って爽快、武器のいろいろ



→5方向に弾を撃てる便利な5wayライフル



←手榴弾の強さは2段階。赤いものは超強力



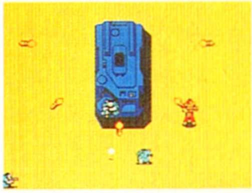
→火炎放射機。使いやすくて強力ないい武器だ



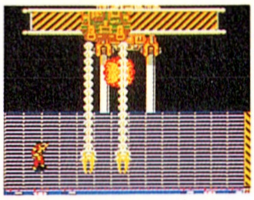
←身体の周りを3つの鉄球が回る防御用の武器

謎の最終兵器、ヘビーバレルのパーツを集めろ!!

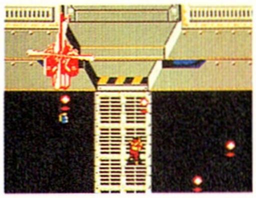
とってもお強い敵の方々



←最初に出会うボス。あまり強くないけど、爆発寸前に未練たらしくミサイルを撃ってくるのだ



→エレベーター上で出会うクレーン型のボス。レールに沿って横移動しながらアームで攻めてくる



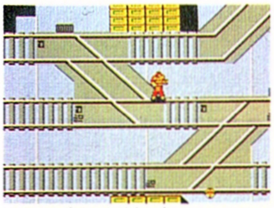
←弾をばらまくヘリコプター。足場が狭い上に2機も出てくるという、なかなかの強敵だ

強力な武器の数々ヘビーバレルがその頂点だ

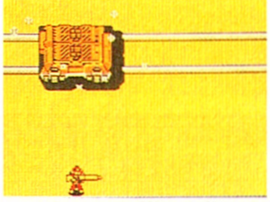
敵兵の動きにもいろいろなパターンがあるが、どれをとってもしょせんはザコ。このゲームの醍醐味は、戦車、ヘリコプターなどのボスキャラを始めとする巨大な重機を豪快にブチ壊すところにあるといっていいだろう。そのためには、当然武器も強力で豪快なものほど嬉しいというわけだ。

そしてその頂点に立つのが謎の最終兵器、ヘビーバレル。6つに分かれたパーツを箱の中から順次集めていき、揃った瞬間から一定時間、弾数に関係なく使用できる。その強力さもさることながら、こいつを撃ちまくる爽快感はずば抜けている。

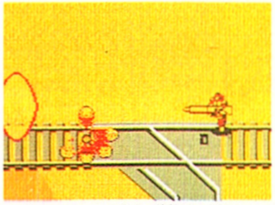
ただ、無敵というほど強力なわけではないのに、ちょっと使用時間が短いのが欠点といえばいえる。そのかわり一度死んでも、時間内なら持ったまま復活できる。



↑画面右下に注目。取ったヘビーバレルのパーツは、飛んでいって、画面下のゲージにはまる。ヘビーバレルを装着すれば百人力



↑ヘビーバレルを装着した姿。パーツの表示は、装着した瞬間にエネルギーの残量表示に変わる



↑見よ、この威力、迫力。連射でブチ込めば、ボスキャラだっていちころだ。使いどころがとっても難しいぞ



／カプコン／1月26日発売予定／￥5800(税抜き)

WANPAKU DUCK YUMEBŌKEN

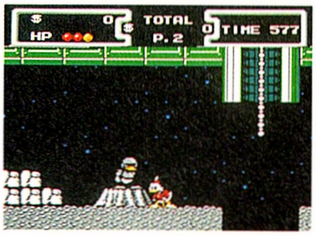
わんぱくダック夢冒険



NEW SOFT STREET

かわいいディズニーのキャラクター、スクルージおじさんが主人公のアクションゲーム、「わんぱくダック夢冒険」の登場だ。

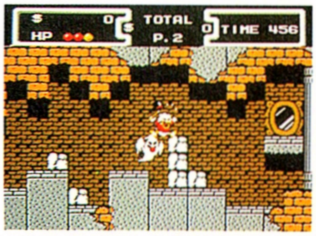
キャラクターがかわいいからって甘く見ちゃいけない。内容はバリバリのアクションだ。完成度も高く、オススメの一本だ。



←月面のスクルージおじさん。頭上にあるのは宇宙船かな？ でも宇宙服なしで月面を平気で歩けるなんて、スクルージおじさんてスーパーダックなんだね



←見わたす限り雪のヒマラヤ。ウサギは雪の中を泳いでるし、シカはピョンピョン跳ねるし、あたりは寒いし…。でもスクルージおじさんはくじけません



←トランシルバニアの館に出現したおばけ。こいつは波形に飛んできてかわしにくい。でもトランシルバニアってことはやっぱり最後には…？？？

スクルージおじさんが5つの世界で大冒険

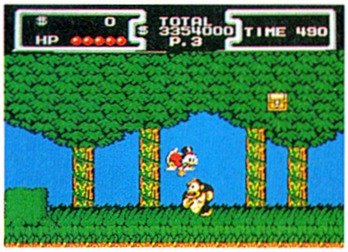
スクルージおじさんのステッキは万能だ！

このゲーム、スクルージおじさんが世界一の大金持ちになるため、5つの世界にちらばるという宝物を探すのが目的なんだ。スクルージおじさんはそれらの世界を2つの攻撃方法で冒険していくんだ。1つはジャンプして敵の頭をステッキで突くというもの。もう1つは落ちている石や氷をステッキで打ち飛ばして攻撃するというものだ。おじさんのステッキはホッピングにもなってハイジャンプもできるし、トゲの上を飛ぶこともできるんだ。

難度は少々高めだけど心配御無用。ちゃんと難度調節ができるから誰でも安心して遊べるんだ。親切設計だね。



←洞窟に巣喰うコウモリにスクルージおじさんのナイスショット。ゴルフもきっと上手いんだろう

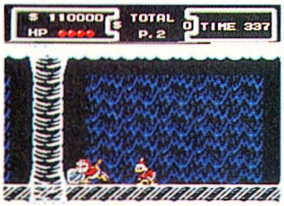


←アマゾンでゴリラに遭遇。下突きでやっつけろ！ 応用すればハイジャンプも可能だ

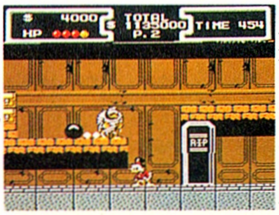
気分は楽しいお散歩だ

登場キャラクターはどいつもこいつも個性的だ

主人公もそうなら敵もかわいいディズニーのキャラクターだ。こいつら「コノヤロー」って思うくらい手強いんだけど、ホッケーのスティックで氷を打ってくるやつとか、足かせで自由に動けないやつとか見てると楽しくって何だか憎めないんだよね。もちろんお助けキャラもいるぞ。名パイロット、ランチパッドや、HPを回復してくれるミスバークレイなどだ。うーん、とにかくカワイイ!!



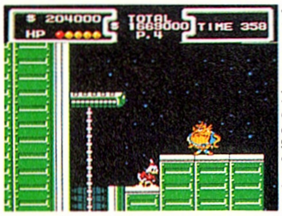
←ホッケー選手のアヒルだ



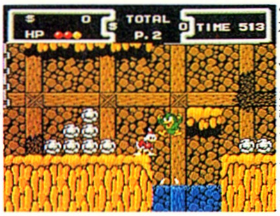
←足かせをしたミイラくん



←ランチパッドのヘリだ



←ちょっと太めの宇宙人



←水しぶきが細かい半魚人



←遺跡の中の槍投げ原住民

罠、罠、罠!! これぞアクションの醍醐味

トラップがあるとゲームにスリリングな要素が加わるよね。このゲームでは思わず手に汗握る、それでいて楽しい仕掛けがたくさん待ちうけているんだ。



←うおーっ！ 後ろからでっかい玉っころが。逃げろや逃げろ。ペッシャンコはごめんだぜ。今度はどんな罠が来るんだ？



→ぐわーっ！ 今度は天井がくずれるーっ！ シルクハットじゃヘルメットのかわりにはならないし。ここも逃げの一手だ



←地下道をトロッコでガタゴト。このままじゃ谷底へ落っこっちまう。早く脱出しなくっちゃ。ここはジャンプで危機回避だ



/エポック社/2月下旬発売/¥5900(税抜き)

KITERETSU DAIHYAKKA

キテレツ大百科



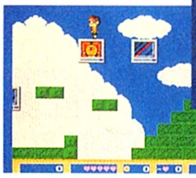
NEW SOFT STREET

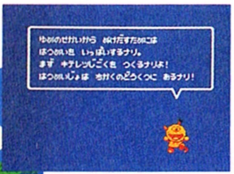
アニメ化ばかりか、ゲーム化率もナンバー1の、おなじみ藤子作品だ。基本的にはマリオタイプのアクション。でも、キャラクターゲームの枠からはみ出すオリジナリティーもちゃんと持ちあわせている。原作のファンならずとも一度はやってみたいゲームだ。

一風変わった横スクロール型アクション

奇妙なテイストのアクション「逆さ歩き」は新機軸

操作は基本的にスーパーマリオと一緒。しかし、天井にはりついて普通に歩く「逆さ歩き」や、仲間がただついてくるだけとはいえアクションには珍しいパーティープレイ、さらにライフのレンタル制など、目新しいアイデアがいくつも盛り込んである。なれないうちはちょっとうっとうしいかも知れないが、なれると、どうして、奇妙な味が出てくる。


→はぐれた仲間からヒントを聞くこともある

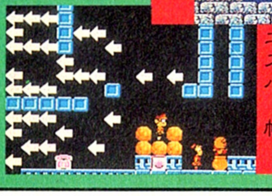


←テレビや電話があったらしゃがんでみよう

発明品が道を開く


如意光
←この光を浴びたものは小さくなる。巨大化したみよちゃんに使おう


酸素クリーム
→これがあれば、水の中にも入って行くことができる


エスパー帽
←この帽子をかぶると、岩を持ち上げる念動力が使えるようになる

ゆがんだ夢の世界にとらわれた仲間たちを救い出そう

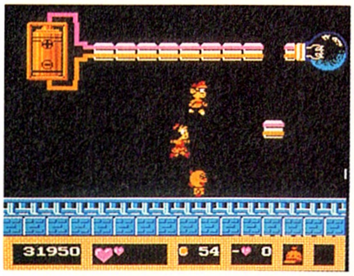
作って使う発明品が仲間救出の重要アイテムだ

主人公キテレツは、夢見鏡が作り出したゆがんだ夢の世界に、迷い込んだ仲間を捜してさまよい歩く。みよちゃんや、相棒のコロ助たちが見つかると、その場で仲間に。ただ、仲間といっても主人公の動きにワンテンポ遅れてついてくるだけ。かえって邪魔なのだが、それが逆に妙なスリルを生んでいる。

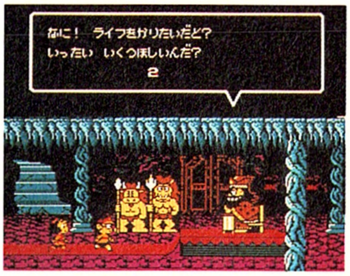
仲間を救うイベントには、たいていキテレツくんお得意の発明品が関係する。その発明品をどうやって作るかというと。まず、マップに落ちている「キテレツ大百科」の上でしゃがむと、発明室に入れる。そこでボタンを連打すると、いくばくかのGと引き換えに発明品を手にすることができるのだ。使いどころで悩むようなことはまずないのでご安心を。



→キテレツの発明品「夢見鏡」がこの騒動を巻き起こした原因だ

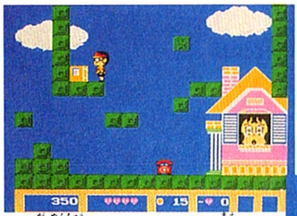


←3人パーティーでの活動。キテレツ、みよちゃんにコロ助が参加



→「キテレツ地獄」を発明しておけば、パスワードだって聞けるぞ

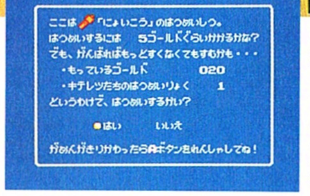
ゴールドがたまったら発明室に行こう



↑画面中、キテレツくんの前にあるのが問題の「キテレツ大百科」。ご先祖様のキテレツ斎様が著したアイデア満載の書物だ。この上でしゃがむと、発明室に入ることができる

→発明室で発明中のキテレツくんの雄姿。Aボタンをすばやく連打すればするほど、少ないGで発明することができるのだ





←その発明室で発明できる発明品の概要。作るか作らないかたずねてくるが、まあ、作らなければ始まらない。Gがない時はいったん外に出てからやり直せる



／イマジニア／3月発売予定／￥9800(予)(税抜き)



ISAKI SHUGORO NO KEIBA HISSHOGAKU

井崎脩五郎の競馬必勝学

NEW SOFT STREET

財テクソフトが得意なイマジニアが、今回発売するのが「井崎脩五郎の競場必勝学」だ。株で味をしめた人がこんどは馬に走りそう。

最近はＪＲＡもナウいＣＭしてるし、女の子の競馬熱も上がってきているから、今年は競馬がトレンディーするかもしれないネ!?

データをトータルして勝ち馬を予想しよう!



←その日のレースと距離1着賞金、天気が表示される。さあ競馬の始まり始まり

このゲームのスゴイところは、89年度現在中央競馬会に登録されている馬と騎手が実名で登場することだ。レースも関東、関西にわかれ桜花賞から有馬記念まで重賞レースも入っている。各馬のデータや予想表などを参考にして馬券を買うんだ。

これで馬券を買う方法も完璧に覚えられるのだ!

馬券（正式名は勝馬投票券）買いたいけれど、どのようにしたらいいのかわかんない、って人けっこう多いんじゃないかな。そんな人にピッタシなのが本ソフトだ。オッズの見方から予想、馬や馬場コンディションなどをどう考えるかまでおしえてくれる。だから、このソフトでバッチリ修業をつめば、とりあえず競馬の理論は完璧なのだ。なんてったって競馬評論家の井崎先生の監修なのだから。さて、競馬はこのソフトだけにするか、本当に財テクを狙うか?キミならどうする!?

⊙予想

枠	馬名	井崎	鈴木	森田	小林
1	カミノファントム	◎	▲		○
2	ニッポーミデオン	○			
3	ルバイヤート	▲		△	
4	インジアナシチー		◎	○	△
5	テレビスター				
6	カタリナラビット		△		▲
7	メジロティブロン	△		▲	
8	ベルグサーパス		○	◎	◎

←競馬新聞でおなじみの予想表だ。◎が本命、○が対抗。予想は馬重視型、騎手重視型などでわかれる

⊙パドック情報

枠	馬名	ケヅヤ	バタイ	ホヨウ	キアイ
1	カミノファントム	良	並	良	良
2	ニッポーミデオン	良	良	良	良
3	ルバイヤート	良	不	並	良
4	インジアナシチー	良	良	良	良
5	テレビスター	良	良	良	良
6	カタリナラビット	良	良	良	良
7	メジロティブロン	良	良	良	良
8	ベルグサーパス	良	並	並	良

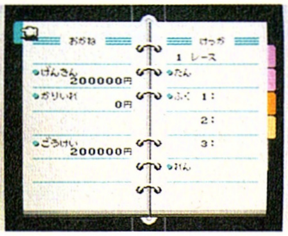
←レース出場馬の状態を毛づや、馬体、歩様、気合いで表示。このデータが読めるようになれば大したもの

⊙オッズ



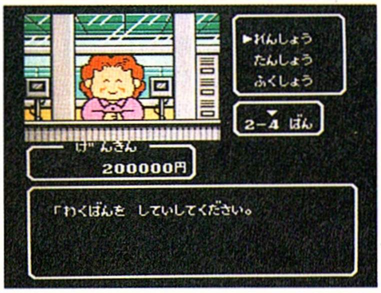
↑オッズには各馬のカケ率が表示されるんだ。左は連勝式の、右は単勝と複勝のカケ率が出ているのだ

システム手帳



←「株」でも活躍したシステム手帳。ここに記録される

⊙馬券購入



←馬券の購入、払い戻しはここで行うんだ。女の人の指示にしたがって買えばいいのだ

出走馬情報

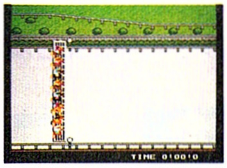


⊙予想家



↑全部で5人の予想家がいる。みんなクセがあるけど、お金を払って予想を聞いてみる価値はあると思う

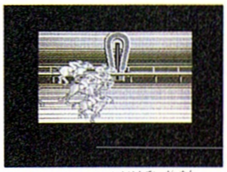
⊙レース



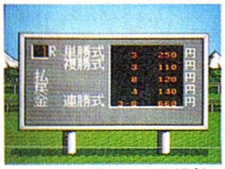
↑各馬ゲートに入っていよいよスタート。コースは直線コース。できればコーナーもほしかった



↓馬がゴールしたところだ。接戦だとどの馬が勝ったのかわからなくて、確定するまでドキドキものなのだ



↑ちゃんと写真判定画面も登場。ほんと接戦だネ



↑レースが終わって払戻金が表示された

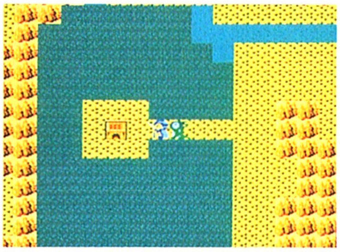




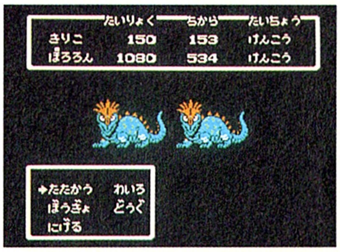
SANSARA NAGA

サンサーラ・ナーガ

さまざまなファンタジーＲＰＧに、必ずといっていいほど登場する竜（ドラゴン）。それを自分でタマゴから育てちゃう一風変わったＲＰＧがこの「サンサーラ・ナーガ」。基本的に主人公は成長せず、竜だけが成長するっていうのも変わってる。子を持つ親の気持ちもよくわかる……かな？　シナリオに押井守が参加している点も要チェックだ。



←冒険する巨大な大陸の中央には都があり、町や村が各地に存在する。旅して竜を鍛えるのだ



←パーティは竜と自分の2人きり。けれども1人ぼっちのときと比べてどれだけ心強いことか

あこがれの「竜使い」をめざすのだ

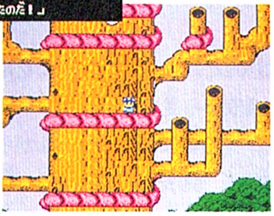
タマゴから育てるのだ

冒険の舞台となるのはアクバーラと呼ばれる、不思議な石像に囲まれた巨大な大陸だ。この世界には竜使いと呼ばれる人々がおり、生涯を自分の竜とともに過ごす。

そんな竜使いにあこがれている少年（あるいは少女）がこのサンサーラ・ナーガの主人公だ。ある日意を決して村の宝であるタマゴを盗み出したが、これが実はダチョウのタマゴ。なんのこれしき、目標は遠いのだ。



←必死の思いで盗んだ卵は実はダチョウのタマゴ。しかしこんなことで竜使いへの道をあきらめてたまるか！



→巨大な木の中を、竜のウンコを捜して上へ下へ。これもタマゴを手に入れるため。ついでに装備もそろえて…

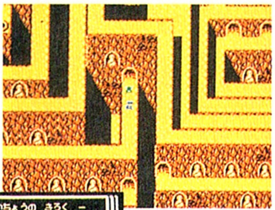
されど至る道の長く、苦しきことよ

いついかなるときも一緒　たえず竜とともにあれ

なんといっても特徴的なのは、竜を育てることが、ゲームのメインとなっていること。多くのＲＰＧと違って主人公はまったく成長しない。できることといったら強い武器と防具を身につけるぐらいだ。かわりに連れの竜がどんどん成長してくれるのだ。

手に入れたタマゴを体温でかえし、チビ竜でも食べられる獲物を狩り、離乳食を与え、連れて歩けるようになるだけでも大変だけれど、この苦労もまた楽し。

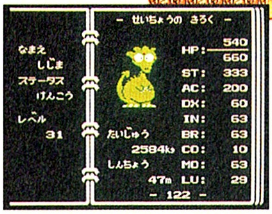
竜は主人の行動によって少しずつ性格づけされていく。逃げてばかりいると弱虫の竜になってしまうし、かといって死んでしまってはなんにもならない。また、食べさせるものによって竜の能力にも変化があらわれるのだ。どんな竜に育つかは親がわりの君しだいってわけだ。最終的には大きく分けて４タイプの竜のうちのどれかになるらしいのだけれど、自分の育てた竜と一緒に冒険をするなんて、考えただけでワクワクしてくるでしょ。君も１匹竜を育ててみない？



→ほこらや古代の遺跡、地下の湖なんかも冒険の舞台となる。どこへ行くにも自分と竜、１人と１匹なのだ



←自分以外の竜使い達と出会うこともある。時には戦うことも。主人公がめざすものは……



←宿に泊ると自分の竜の成長の記録を見ることができる。主人公より強くなってしまうのもあっという間だ

グルメな竜にするために？

出現する多くのモンスターはお金と経験値を得るだけでなく、いろいろと使いみちがあるのだ。



体力回復と能力向上に

倒したモンスターを竜に食べさせることにより、体力を回復させたり、竜の能力を上げることができる。写真は運が良くなる「とうちゅうか」



体に悪いものもある

ヤドカリヒドラのように毒を持ったものを食べさせないように注意したい。こういったモンスターは倒したら売りはらってしまおう



食べるべきか否か？

ゾウガメなどのカメの類は食べると素速さが落ちる。けど体力は回復する。あまり食べさせたくないんだけれど、ピンチのときはやっぱりね



装備の充実を狙う

倒したモンスターは食べたり売ったりするだけでなく、ウロコや骨から武器を作ってもらうこともできる。そんなときは食べずにガマン

魔神英雄伝ワタル～外伝～

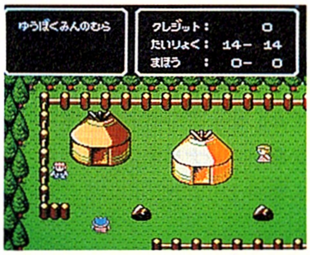
RPGでファミコン版ワタル発売!!

■ハドソン　■3月23日発売
■¥6800(税抜き)　■カセット

ＰＣエンジン用Huカード「魔神英雄伝ワタル」はＡＣＧだったけど（昨年８月発売)、この「外伝」はＲＰＧで登場。平和な層界山の世界を征服してしまった、悪の帝王ドアクダー打倒を目指して、龍神丸とともに立ち上がったワタル。ところがワタルは捕えられ、小さなビンに閉じ込められてしまったのだ。主人公の目的はワタル探し。まさに外伝的ストーリー展開だね。



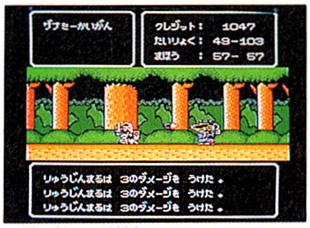
←タイトル画面。層界山とM2界層（未知の世界）を舞台に、ゲームはスタートする



←遊牧民の村。上のパラメーターは、クレジット＝モンスターを倒して得たお金、たいりょく＝HP、まほう＝MPを表わしている



←商人の村。お金を貯めて必要なアイテムを買おう。ステータスに影響を及ぼすアイテムもたくさんある。何が起きるかわからない「きまぐれそう」なんて…



↑森の中での戦闘シーン



↑敵を倒して、喜ぶ、喜ぶ……



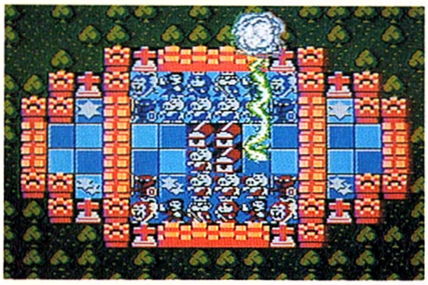
↑セーブもここで。宿屋です

龍神丸と共に旅する主人公だが、戦闘シーンは真横から見たアクションシーンになる。ジャンプで敵の攻撃を避けながら剣と魔法で攻撃だ！　魔法には移動魔法と戦闘魔法があり、魔道書を手に入れなければ使えない魔法もある。出現するモンスターは全部で115種類。アニメでもおなじみの３頭身キャラが続々と姿を見せる。ワタルを救い出し、層界山に再び平和を取り戻すまで、主人公と龍神丸の旅は続くのだ。

キャッスルクエスト

ファンタジー・テーブルゲーム登場！

■ハドソン　■発売日未定
■価格未定　■カセット



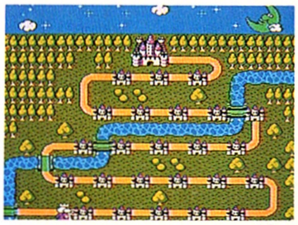
ハドソンからもう１本。将棋やチェスのように、それぞれ移動範囲やスタミナ、マジック、防御などのパラメーターが決まっている駒(キャラ)を交互に動かして、相手のキングを倒す、テーブルタイプのゲームだ。モードはゲームの解説をしてくれるマニュアルモード、24人のキングに挑戦するクエストモード、２人プレイも可能で、好きな城が選べるセレクトモード、さらに、キャラの配置や城のレイアウトまで変えられるエディットモードの４つ。移動、戦闘(敵と重なった時)、魔法の使用はすべて１ターンとして数えられる。戦闘は交互にトランプを止め、その数が相手の防御数を超えるとダメージを与えられる。相手のスタミナがなくなれば勝ちだ。逃げることもできる。この他にも負けると墓ができたり、死者の召換ができたり、出世したりと、楽しいルール設定がいっぱいだ。30ターンが終了すると１日が終わり、すべてのキャラのパラメーターが回復する。コンピュータゲームならではのテーブルゲームといえそうだ。



↑タイトル画面。楽しそう……



↑占いおばばに占ってもらうと……



↑クエストモードのマップ。24の城が



↑22番目の城アップ。★は出世ゾーン



↑戦闘シーン。カードで勝負！



↑デビル登場！　でもカワイイね

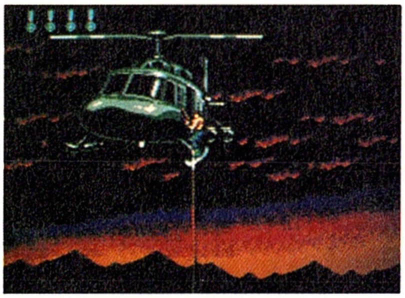
スーパー魂斗羅

■コナミ　■2月発売予定
■価格未定　■カセット

あの魂斗羅がSUPERにパワーアップ！

史上最強の〝コントラ〟といわれるビルとランスの2人に、再び極秘の出動命令が下された。謎のエイリアンとの戦いから1年。GX軍との合同軍事演習に参加していたハル将軍指揮下の連邦軍部隊が、同盟国であるはずのGX軍に突如攻撃された。GX軍の将兵に、そして連邦軍部隊に一体何が起こったのかを調査すべく、ビルとランスは演習地点に近い連邦軍施設へと急行した。無残に破壊された施設で2人を待ち受けていたのは、人とは思えぬ狂気に満ちた兵士からの攻撃だった。狂人のような目、青く変色した皮膚。それは、人の姿をしたあのエイリアンそのものだった。

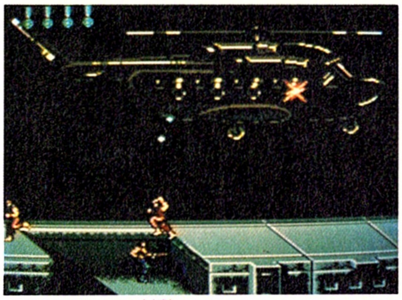
再び、エイリアンとコントラの戦いが始まったのだ！



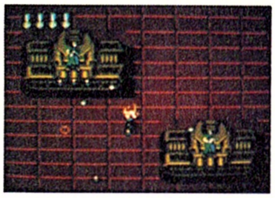
←現場にヘリコプターで急行した2人を待ち受けていたものは…



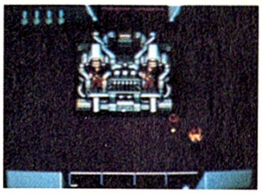
←南米のジャングル奥深くが、今回の舞台だ。廃虚と化した連邦軍施設、そして密林へとゲームは続く



↑グラフィックも当然パワーアップ。ビジュアルシーンに匹敵するグラフィックでゲームは展開する



←巨大な戦車に乗った兵士たちの目は、とても正気とは思えなかった。兵士たちを操るのは一体何者なのだ…



→ステージによってプレイヤーの視点、スクロールの方向が変わる。基地の内部はトップビューのタテスクロール画面だ

ドンドコドン

■タイトー　■3月中旬発売予定
■¥5900（税抜き）　■カセット

トンカチ片手にドンドコドン!!

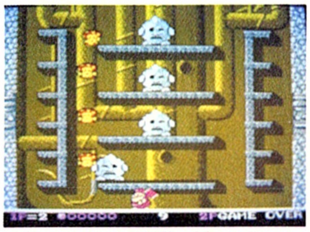
MARRY LANDの大工さん、〝ボブ〟と〝ジム〟がトンカチ片手に暴れ回る、「バブルボブル」「レインボーアイランド」に続く、面クリタイプのアクションゲームが、この「ドンドコドン」だ。キャラクターのコミカルな動きやかわいらしさだけでなく、ゲーム性の高さは、業務用ファンなら誰でも認めるところ。トンカチで敵をつぶして持ち上げ、投げると敵はフルーツになり、さらにそれを取ると得点になる。ここらへんは、「バブル～」「レインボー～」に通じるところだね。ステージ上の敵を全部倒すと面クリだけど、制限時間との戦いもあるのだ。1ラウンド10ステージからなる全5ラウンドは、森・おかしの家・氷の洞くつ・不思議の国・ダンジョンからなり、アイテムや仕掛けも盛りだくさん。2人プレイの時には2人で押し合いやたたき合いもでき、楽しさ2倍、2倍なのだ。



←赤がボブ、紫がジム。2人の名大工さんがトンカチ片手に…



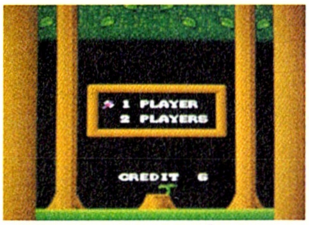
↑ジャンプしながら上へ上へ。Pアイテムを取ればパワーアップ



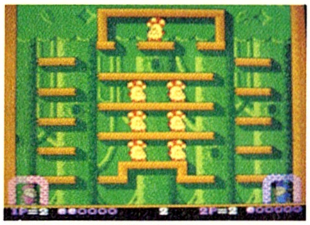
↑敵もそれぞれ個性的な動きを見せる。ジャンプしたり、石を投げつけたり…



↑アイテム出現。逃がさず取ろう。小人も出現する森のステージ



↑1人プレイ（ボブ）と2人プレイ（ボブとジム）のセレクトが可能



↑2人プレイ画面。協力することもじゃますることもできる



↑あっ、ボブが死んだ。でも安心、コンティニューできるのだ

イメージファイト

■アイレム　■2月下旬発売予定
■価格未定　■Hu-CARD

スピードまでも自在に操作。技巧派向きシューティングゲームだ

ポッドとパーツでプレイヤーの好みの形にパワーアップ。スピードコントロールとあわせて敵を撃破！　アーケードゲームからの移植でイメージファイトが登場だ。

イメージファイトは2系統のパワーアップが楽しめる縦スクロールシューティングゲーム。自機のまわりにつき、攻撃を支援するポッドは3つまで同時に装備が可能。装備するタイミングによりポッドの色をセレクト。青ポッドは絶えず前方への攻撃を行い、赤ポッドは自機の移動により16方向へ攻撃。背後からの敵の攻撃にも対処できる。

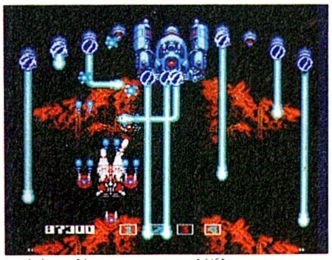
1発分の弾よけとしても機能する多種のパーツは自機の攻撃方法を決定。ステージ構成にあわせたパーツのセレクトが攻略の鍵だ。

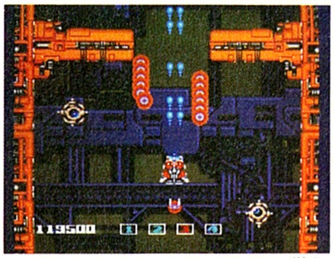
自機の移動スピードを自由に選べるスピードセレクトや、ポッド自体を武器として攻撃するポッドシュートも、もちろんオリジナルどおり。ボスキャラもアーケード版に負けない迫力だ。連射の苦手な人のためにオートショットの機能がついたり、難易度設定ができるようになったのがうれしいね。


←レーザーリングを吐いてくる1面のボスキャラ。リングの中へ入り込め！



↑訓練ステージでは全体を通して決められたアベレージを出さないと補習ステージへ


↑熾烈を極めるレーザー攻撃。スピードセレクトと空間の見切りが明暗を分ける


↑スピードボタンとショットボタンを同時に押すことによりポッドシュートする


↑先へ進むほど、16方向へ攻撃できる赤ポッドのフル活用が必要。カタい敵には注意

桃太郎活劇

■ハドソン　■今春発売予定
■価格未定　■Hu-CARD

ついに桃太郎シリーズにアクションゲームが登場だ

あの桃太郎シリーズに新たに加わるのはなんとアクションゲームだ。その名も「桃太郎活劇」。

桃太郎シリーズには期待しているんだけれど、アクションゲームはちょっと苦手なんだよねえ――という人にこそ楽しく遊んでもらおうという親切設計のアクションゲームなのだ。反射神経に長けていなくちゃ楽しめないリアルタイムのゲームが多い中、どんな人にもクリアとエンディングの感動を味わってもらおうという新しいコンセプトが光って見える。死んでもお金や武器、防具が無くなることはないし、コンティニューは無限にできる。セーブもいたるところでできる。敵が強ければあと戻りできるし、「ルンルン」、「ワクワク」、「ドキドキ」の3つのモードから自分にあった難易度を選んで遊ぶことも可。体力回復だって簡単にできて、これならアクションゲームの苦手な人だって大丈夫。

もちろん桃太郎シリーズだから、笑えることも間違いなし。敵である鬼は全てギャグキャラクター。どんなアクションで笑わせてくれるか今から楽しみだね。

ステージは花咲のステージ、金太郎のステージ、一寸法師のステージなど昔話にちなんだ名前のついたものが全部で8つ。4つあるボーナスステージも派手そうだ。様々なゲームのジャンルで名のりを挙げる桃太郎シリーズ。これからも期待できそうだね。


↑がんばれ負けるな日本一の桃太郎。ついてくるのは犬猿雉だけじゃないぞ


↑何ともおかしい鬼のラインダンス。他の鬼達もおかしな連中ばっかりなのだ


↑にこやかに笑うのは花咲かじいさん？宿屋や道具で体力を満タンにできるのだ

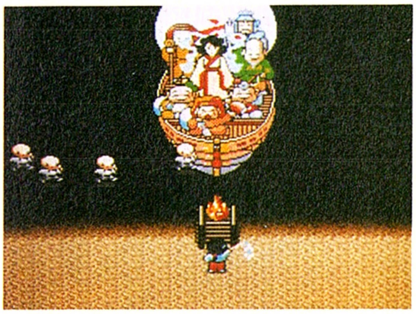

↑大ボスといよいよ対決だ！　こいつはどうやらベースボールが趣味らしい



奇々怪界

■タイトー　■3月発売予定
■¥6600(予・税抜き)　■Hu-CARD

おはらい棒をふりまわせ！　巫女の小夜ちゃんの妖怪退治だ



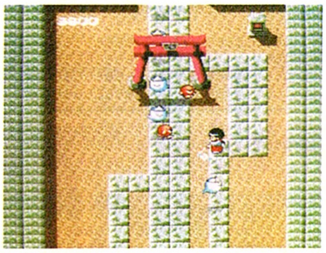
↑護摩をたき、おはらいをする小夜ちゃんだが……。祈っていた七福神が、突然現れた妖怪にさらわれた！

あの小夜ちゃんが帰ってきた！　というわけで、タイトーの人気アクション「奇々怪界」のPCエンジン版が登場。アーケード版がほぼ完全な形で移植されているので、往年のファンにとっては感涙モノ。おはらい棒をブンブン振り回すあの姿も、もちろん健在。お札のパワーアップも4種類とそろって、完全な移植ぶり。ファンでなくとも一風変わったアクションゲームとして楽しめることまちがいなしだ。

ゲームの目的は、妖怪たちにさらわれた七福神を助け出すこと。七福神はそれぞれ、7つのエリアの最後に封じられていて、その封印を守るボス妖怪を倒すと、ひとりずつ助け出すことができる。さらに7つのエリアの後には地蔵迷路と呼ばれる迷路があり、その奥に隠された宝船を取り返すとゲームクリアだ。

巫女である小夜ちゃんの武器は、おはらい棒とお札だけ。ただし、敵の妖怪を倒しているうちに、不思議な力のこもった水晶玉が手に入ることもあるぞ。だけどそれも、1個につき1回限り。あまりアテにはできないぞ。

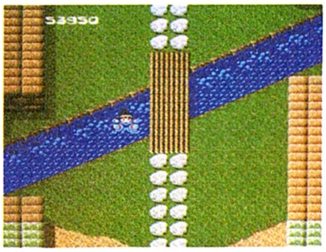
敵の妖怪の種類も、奇々怪々。いや、多種多様。フワフワただようだけのやつから、編隊を組んでくるもの、攻撃はしないけど体に取り付いて動きの邪魔をするもの、など。1列になってやってくる火の玉は、編隊全滅させるとアイテムを置いていく。



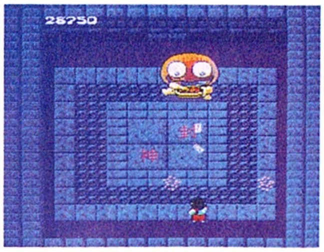
↑鳥居はかざりじゃないぞ。困ったことがあったらこの下をくぐってみよう



↑小夜ちゃんの前に落ちている鍵。これを取らないと各面のボスに会えない



↑橋から落ちることもある。これも敵にやられたのと同じく1ミスになるぞ



↑最初の面のボス、豆頭。節分でもないのに豆をまきまくるヘンなやつだ

BE BALL

■ハドソン　■3月30日発売
■¥5200(税抜き)　■Hu-CARD

仙人の秘宝を取りもどし、妖術師チューマンフーの野望を砕け！

仙人の秘宝をおさめた5つの〝聖なる塔〟。ある日、その〝聖なる塔〟が、世界征服の野望を抱く謎の妖術師チューマンフーにのっとられてしまった。その上、仙人の術は塔の中では封じられてしまったのだ！　そこで、仙人の弟子である、リンリン、ランラン2人の出番となった。

ゲーム内容はいたってカンタン。赤、青、緑、黒の4色のボールを、ごろごろ転がしていって、同じ色のパネルにのせるだけ。ただし、迷路状に入り組んだ壁や、いろいろな動きをするチューマンフーの使いたちが、リンリンとランランの邪魔をしてくる。

1ステージ1画面、面クリタイプのパズルアクションゲームといったところだ。ルールはカンタンでも、実際にプレイすると、なかなかどうして奥が深いぞ。

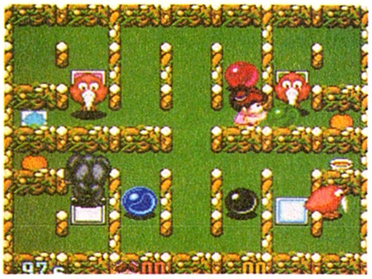
基本アクションは、まず、ボールを押したり引いたりして運ぶこと。これがなくては始まらない。次は、ボールをけること。けったボールはいきおいよく飛んでいき、壁に当たるとはね返ってくる。その途中に敵がいると、やっつけることもできるのだ。さらに、ボールの当たった壁にはヒビが入り、何度も当てていると崩れ去ってしまう。実はここがポイントで、難しい面になると、計画的に壁を壊してクリアすることも必要になってくるのだ。

さらに、アイテムも豊富。1UPにかかわるダイヤモンド、ボーナスのフルーツを始めとして、壁を壊したり、敵を倒したりするアイテムもいろいろあるのだ。

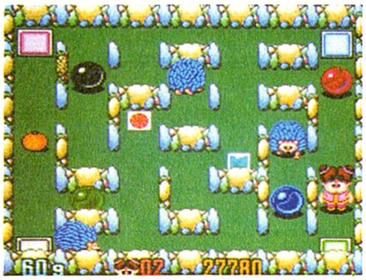
それから、このゲームの魅力は2人プレイにもあるのだ。なんとなくのんきなゲーム進行、単純なルール、かわいいキャラとくれば、女の子と2人で遊ぶにはもってこいだね。



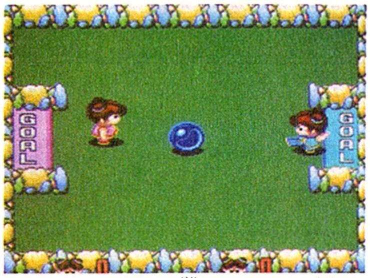
↑仙人様が、リンリン、ランラン、2人の弟子を呼び出した。目的は、〝聖なる塔〟を謎の妖術師チューマンフーの手から取り戻すことだ！



↑かなり進んだ面。先にいくにつれて、敵の中にも、壁を壊すヤツ、ボールを持つヤツ、ボールを凍らせるヤツなどヘンなヤツが増えてくる



↑初期の面にして、このアイテムの量を見よ！とにかく、なんだか複雑そうなんである。でもやってみれば案外カンタンだったりもする



↑エディットモードを始め、サービスも充実。このオマケゲームは見ての通りの単純ルールだけど、熱くなること受けあい

▶フォーメーションサッカー

■ヒューマン ■4月発売予定
■¥5500(税抜き) ■Hu-CARD

サッカーゲーム初のエキサイティングな4人プレイを実現！

各国の強豪がしのぎを削るエキサイティングなサッカーの、興奮と感動をここに再現。超リアルなスポーツゲームの登場だ。

1人プレイ、2人プレイはもちろんのこと、2対2で戦って最高に熱くなれる4人プレイモードが実現した。さらに、1対2の変則マッチ、2人なかよく2人対コンピュータのプレイも可能なのだ！

じゃあひとりでやってもおもしろくないのかといえばさにあらず。15チームを次々と倒していく勝ち抜き戦、ヒューマンカップモードもついている。

ゲームそのものも凝っている。5つのフォーメーション・パターンの中から作戦にあったフォーメーションが選択できるので、多彩なゲーム展開が楽しめるのだ。守備型の4－4－2システム、相手のフォワードをマークするスイーパー・システムなど、本格派。


↑パスの方法もわかりやすい。チームワークが存分に活かせるぞ


↑サッカーゲームの魅力は、ゴール前のシュートワークにある



↑ゲームも大詰め、PK戦でシュートを決めた瞬間だ。拡大画面になって、デモも最高にかっこいいぞ

▶レボリューションウォーズ

■ヒューマン ■発売日未定
■価格未定 ■CD-ROM²

宇宙を舞台にした本格アクティブ・シミュレーション・ウォー

根強い人気の、人間型のロボット兵器（モビルスーツとか、バトルスーツとか、呼び名はいろいろ）をモチーフにしたシミュレーション・ウォーゲームの決定版！

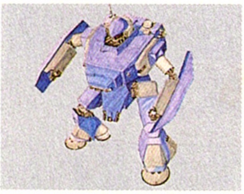
CD－ROM²の大容量を活かし、ロボットタイプの他にも各種ある支援兵器を、ディティールに至るまで緻密に設定してある。無論、音声解説付きだ。メカマニアなら、ユニットのリストをながめるだけで大満足まちがいなし。

移動など、基本的なゲームの流れはシミュレーションで進行し、ユニット同士の対決ではアクションゲームとなる。CD－ROM² ならではのビジュアルシーンも大迫力だ。

ストーリー内容は、とある太陽系の支配権をめぐる正規軍と反乱軍の革命戦争。惑星ビローズの48代皇帝ロドリゲスの第1王子フィリアルと、第2王子ステファンの対決だ。


↑移動モード。伝統のヘックス画面だ


↑ロボットの動きがリアルな戦闘シーン


←戦闘ロボットのひとつ。両腕の盾がなかなか強そう


←こちらはすばやい攻撃型ロボットか？

▶青いブリンク

■ハドソン ■発売日未定
■価格未定 ■Hu-CARD

心温まる物語、パーティープレイアクションゲーム

日本漫画界の巨人、手塚治虫の遺作が、アニメ化に続いて今度はゲーム化。

主人公は、少年カケル。ある日出会った不思議な青い仔馬、ブリンクとともに、誘拐された父を捜して旅立つ。道中、丹波、キララ姫、ニッチ、サッチなどの仲間とも出会い、力をあわせて巨大な悪に立ち向かっていくのだ。

ゲーム内容もストーリー内容にふさわしく、パーティープレイのアクションが主体。カケル＋仲間2人という3人パーティーで進んでいく。動き方はただ主人公についてくるだけだが、攻撃の時にはいっしょに弾を撃ってくれる。だから、誰を仲間にするかの組み合わせで、攻撃パターンも変わってくるのだ。

ステージ数は5つで、すべてアクションゲーム。ただし、各ステージ間の移動は、マリオ3タイプのマップ画面で行うことになる。たまに家があって、住民の話を聞けたりとか、RPGっぽさも少々。だけど、もちろん基本はアクションだ。

ステージの最後まで行けば、デッカいボスも待ち受けている。仲間の攻撃を上手に使わないと苦戦するかも知れないぞ。



←タイトルバックは、主人公カケルと、愛馬ブリンク


←丸木橋の上にアイテムがいっぱい。どれも役に立つ



←これが移動画面。ステージの攻略順にも選択肢が


←足場の悪いところでは仲間が落ちないように注意

新春特別編

JOY & MIKEの

ファミコン地獄耳 ジョイ君、マイク君、今年もハリキル!!

はたしてこの企画はいつまで続くのでありましょうか？　必勝本創刊以来ひたすらしゃべりまくるジョイ君&マイク氏、ガセねた本当ねたとりまぜ、まずは本年もヨロシク。

というわけで、ドラクエⅣからスーパーファミコンetc、あれこれ激動の1990年の幕開けっ！　本年の業界の動向をスルドイ洞察でえぐる、おなじみ2人の新春討論。まずは御拝聴いたしましょ。

まずはドラクエⅣ、スーパーファミコンの動向からっ！

連載打ち切りにならないようにちゃんと身のあるお話しをしようよ、マイク氏。で、スーパーファミコンから……。

だまらっしゃい。スーパーファミコンスーパーファミコンと騒ぐんじゃない。ど～せ今年中に出るわけないんだから……。

へっ……マイク氏の読みでは発売は年を越しそうだと？

うむ。今のところ任天堂はNESとゲームボーイの展開に必死じゃ。スーパーファミコンの発売はもうちょい先にのばしたいっつーのが商売の常道であろう。よって、90年中には出ない！

う～ん、そうね。興味だけは引きつけておいて'91に、てのはありそう。

そーゆーこと。ひょっとするとスーパーファミコンよりもかねてから噂の大手ゲームメーカーのハードの方が早いかもな。

ハード系の話ってばさ、PCエンジンが派手な周辺機器がガンガン出てくるらしいじゃん？



おーおー、NECはとんでもないことを考えてるらしいぞ。PCエンジン用体感シートとかな。未確認だが。

特殊筐体の家庭版ね。アフターバーナーの派手な動きが自分の部屋でも楽しめるって、すごいんだけど……いったい値段はいくらくらいすんのかね？

まぁ、そのあたりは問題はある。が、5万円もするコントローラーを出すようなメーカーだから、実現の可能性は高い。

あとさ、発売秒読みのドラクエⅣ。エニックスでは500万本売るって言ってるけど、どれくらい売れると思う？

初回ロットの150万本は1日で売り切れるとしてもだ、Ⅲのときの350万本まではムリじゃないかな。このバリエーションの時代だ、わたしは250万本前後と見ておる。

'90年を直撃するゲームソフトの新しい波とはいかに!?

ずばり、'90年注目のゲームソフトってなんだと思う？

前半はRPGのシリーズものでつっぱしり、後半はシムシティか？

シムシティってさ、任天堂が版権とったって話らしいよ。

その通り。テトリスに次ぐ海外ゲームの移植。おそらくスーパーファミコンのソフトとなるだろうが、今から楽しみ。その画期的ゲーム性、楽しめるのは年を越してからだろうが、とにかくユーザー達の期待を集めてしまうことは必至であろう。

あとさ、こないだもちょこっと触れたんだけど、ディスクゲーム用ソフトの開発、販売をオープンにしちゃうって話ね。

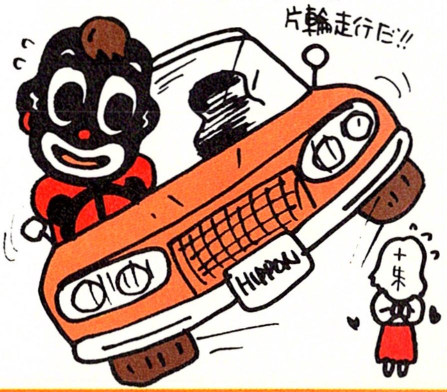
ファミコンユーザーなら、ディスカウントショップ等にならんだ、いわゆる裏ソフトというシロモノ、一度は目にしたことがあるだろう。

おおHなやつね。友達もけっこう持ってるやつ多いよ。任天堂もここまで来たらって感じかな……。

まあ、あれこれおもわくはあるだろうが、実際ディスクシステム用ソフトをオープンにする意義はあるだろうな。

となると、ソフトメーカーのインデペンデント（独立組織）がガンガン出てくる。ボクだって自由にゲームが作れる。これはワンパにおちいったゲームのクリエイター達にとっても大いにカツ入れになるよね。

これが実現すれば、日本からもテトリスみたいなすごいゲームが出てくるかもしれない。ゲームデザイナーの専門学校なんて話もチラホラ出ておる。このコーナーの読者たちの中からも、天才ゲームデザイナーが出てくる可能性は、大アリじゃ!!



SCHEDULE 新作スケジュール表

FAMI-COM ●ファミコン

Cはカセット、Dはディスク、FTはファミリートレーナーを表します。

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
1月				
5日	C	がんばれゴエモン外伝～きえた黄金キセル～	コナミ	¥6980
6日	C	アドベンチャーズ オブ ロロ	ハル研究所	¥4900
10日	C	囲碁名鑑	ヘクト	¥9680
26日	C	わんぱくダック夢冒険	カプコン	¥5800
	C	イメージファイト	アイレム	¥6500(予)
2月				
2日	C	キャテラック	ヘクト	未定
2日	C	スーパー魂斗羅	コナミ	¥5800
3日	C	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	¥11800
11日	C	ドラゴンクエストIV	エニックス	¥8500
23日	C	テッドフォックス“人間兵器”	カプコン	¥5800
下旬	C	キテレツ大百科	エポック社	¥5900
下旬	C	ドラゴンユニット	アテナ	¥5800
	C	悪魔くん	バンダイ	¥6000(予)
3月				
2日	C	ヘビーバレル	データイースト	¥5800
16日	C	怒III	ケイ・アミューズメントリース	¥5600
23日	C	バルダーダッシュ	データイースト	¥4900
23日	C	魔神英雄伝ワタル～外伝～	ハドソン	¥6800
中旬	C	ドンドコドン	タイトー	¥5900(予)
下旬	C	宇宙警備隊	ハル研究所	未定
下旬	C	井崎脩五郎の競馬必勝学	イマジニア	¥9800
	C	もっともあぶない刑事	東映動画	未定
	C	なんたって!!ベースボール	サン電子	¥5900(予)
	C	ウィザードリィIII	アスキー	¥6500
	C	ベストプレープロ野球II	アスキー	¥6800
	C	西村京太郎ミステリースーパーエクスプレス殺人事件	アイレム	未定
	C	仮面の忍者・花丸	カプコン	¥5800
	C	アークティック	ポニーキャニオン	¥5500(予)
	C	サンサーラ・ナーガ	ビクター音楽産業	¥7500
4月				
上旬	C	忍者龍剣伝II	テクモ	¥5900
中旬	C	ゲームパーティー	ココナッツジャパン	¥6500
下旬	C	ガンヘッド	バリエ	¥6500(予)
	C	迷宮島	アイレム	¥5800(予)
	C	ゴーストバスターズII	ハル研究所	未定
	C	魍魎戦記・摩陀羅	コナミ	¥8500(予)
	C	ディープダンジョンIV	アスミック	¥6500
	C	ゴッドスレイヤー	SNK	¥7600
	C	ファイヤーエンブレム	任天堂	未定
	C	デジタルデビルストーリー/女神転生II	ナムコ	未定
5月				
下旬	C	飛龍の拳III・5人の龍戦士	カルチャーブレーン	¥6300
下旬	C	熱血高校ドッチボール部サッカー編	テクノスジャパン	¥5900(予)
	C	イースII	ビクター音楽産業	未定
7月				
	C	Might and Magic	学研	未定
	C	STED(ステッド)	ケイ・アミューズメントリース	未定
	C	ファイナルミッション	ナツメ	¥5800
	C	ぱたぱたパニック	バリエ	¥5980
発売日未定				
	C	シャンカラ	アイ・シー・エス	未定
	C	ダンジョン放浪記	アスキー	¥6500(予)
	C	コンバットゾーン	BPS	未定
	C	坂本龍馬	東芝EMI	未定
	C	忍者らホイ!	アスキー	未定
	C	メタルスレイダーグローリー	ハル研究所	未定
	C	チップとデールの大作戦	カプコン	¥5800
	C	ウルトラマン倶楽部2	バンダイ	¥6000(予)
	C	キャプテン翼2	テクモ	未定
	C	ガデュリン	セタ	未定
	D	地理大冒険	スコーピオンソフト	未定
	C	シエラザード2	カルチャーブレーン	未定
	C	エアーウルフ2	九娯貿易	未定
	C	高校野球(仮)	インダクションプロデュース	未定
	C	白い鷹	インダクションプロデュース	未定
	C	ローラーゲーム	インダクションプロデュース	未定
	C	神界	東映動画	¥9600(予)
	C	ロッド・オブ・ブルー・クリスタル(仮)	トーワチキ	未定
	C	ドカベン(仮)	カプコン	未定
	C	ものまね四天王(仮)	パック・イン・ビデオ	未定
	C	幻獣創世記	日本物産	¥5200(予)
	C	熱血高校運動会(仮)	テクノスジャパン	未定
	C	熱血野球小僧	テクノスジャパン	未定
	C	影狼伝説	ピクセル	¥6200
	C	虹のシルクロード	ビクター音楽産業	未定
	C	パチ夫くん3(仮)	ココナッツジャパン	未定
	C	大迷路	エポック社	未定
	D	アーディス	アスク講談社	未定
	C	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	未定
	C	ゴルゴ13・II	ビック東海	未定
	C	いただきストリート	アスキー	未定
	C	川のぬし釣り	パック・イン・ビデオ	¥5900
	C	スーパーチャイニーズ3	カルチャーブレーン	未定
	C	帝都大戦	ポニーキャニオン	未定
	C	キャットランナー	ケムコ	未定
	C	タイタン	ソフエル	未定
	C	KAGE	ナツメ	未定
	C	ベースボールファイター	バップ	未定
	C	AD&Dヒーローオブランス	ポニーキャニオン	¥5900(予)
	C	モアイくん	コナミ	未定
	C	ビックリマンワールド激闘聖戦士	ハドソン	未定
	C	獣王記	アスミック	未定
	C	ミスタープロ野球	アスミック	未定
	C	孔雀王2	ポニーキャニオン	未定
	C	グリッド・グラバー	ジャレコ	未定
	C	株式道場パートII	ヘクト	未定
	C	ロケットレンジャー	ケムコ	¥6200
	C	黄金バット	学研	未定
	C	うさぎの次元の盗難事件	学研	未定
	C	甲子園2	ケイ・アミューズメントリース	未定
	C	ドラえもん	エポック社	未定
	C	ぱられるワールド	バリエ	¥5980
	C	装甲騎兵ボトムズ	ハイスコア	¥5500
	C	クォース	コナミ	未定
	C	ウィッツ	アテナ	¥5800(予)
	C	黒鉄ヒロシの予想大好き・勝馬伝説	日本物産	¥8000(予)
	C	ニチブツマージャン(仮)	日本物産	¥5800

GAME BOY ●ゲームボーイ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
1月12日	ヒーロー集合ピンボールパーティ	ジャレコ	¥2980※
1月12日	平安京エイリアン	メルダック	¥3000※
1月13日	ワールドボーリング	アテナ	¥3090※
1月26日	ソーラーストライカー	任天堂	未定
2月9日	オセロ	河田	¥2980※
2月中旬	対局連珠	トーワチキ	¥2980※
2月下旬	ネメシス	コナミ	¥3500※
2月	バットマン	サン電子	¥3300※
2月	フラッピースペシャル	ビクター音楽産業	¥3300※
3月中旬	トランプボーイ	パックインビデオ	¥3090※
3月下旬	スーパーチャイニーズランド	カルチャーブレーン	¥3300※
3月	デスボール	ケムコ	¥2980※
3月	フリップル	タイトー	¥3090※
3月	スペースインベーダー	タイトー	¥3090※
3月	サイドポケット(仮)	データイースト	未定
3月	どきどきペンギンランド	ポニーキャニオン	¥3090※
3月	クォース	コナミ	未定
3月	ベースボールキッズ	ジャレコ	¥3300※
3月	ファニーフィールド	SNK	¥3090※
3月	SDガンダム・SD戦国伝・国盗り物語	バンダイ	未定
3月	ポパイ	シグマ商事	¥3500※
3月	かこむん蛇	ナグザット	¥3090※
4月	ロックンチェイス	データイースト	未定
4月	コスモタンク	アトラス	未定
4月	ギャザーズ	ビック東海	未定
4月	クイックス	任天堂	未定
4月	SDルパン三世	バンプレスト	未定
4月	ゴーストバスターズ2	ハル研究所	未定
5月	レッドアリーマ魔界村外伝	カプコン	¥3300※
5月	パステル	ナツメ	未定
6月	モンスタートラック	バリエ	¥3200※
7月	パズルロード	ビック東海	¥2980※
来春	あやかしの城	セタ	未定
来春	ペンギンくんウォーズ	アスキー	¥3090※
未定	爆裂戦士ウォーリア	エポック社	未定
未定	ブロディア	トンキンハウス	未定
未定	タスクフォース	バップ	未定
未定	サッカーボーイ	エピックソニー	未定
未定	ボクシング	トンキンハウス	未定
未定	F1レース	任天堂	未定
未定	カードゲーム(仮)	ココナッツジャパン	未定
未定	ドラゴンスレイヤーI	エポック社	未定
未定	ラストミッション	バップ	未定
未定	四川省	アイレム	未定
未定	天神怪戦	メルダック	未定
未定	モンスターメーカー	ソフエル	未定
未定	ボンバーボーイ	ハドソン	未定
未定	冒険野郎	サミー工業	未定
未定	バルダーダッシュ	ビクター音楽産業	未定
未定	バルーンファイト(仮)	任天堂	未定

※印は税込み価格です(無印は税抜き価格)

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
1月26日	ガイフレーム	メサイヤ	¥5800
1月26日	タイトーチェイスH.Q	タイトー	¥6600
1月26日	逐電屋藤兵衛	ナグザット	¥6700
1月中旬	アトミックロボキッド	UPL	¥6700
2月16日	ソル・ビアンカ(CD-ROM)	メサイヤ	¥6200
2月23日	飛装騎兵カイザード	メサイヤ	¥6200
2月23日	ブロディア	ハドソン	¥4500
2月上旬	麻雀刺客列伝 麻雀ウォーズ	日本物産	¥5400
2月下旬	パラノイア	ナグザット	¥5800
2月下旬	北斗星の女(CD-ROM)	ナグザット	未定
2月下旬	イメージファイト	アイレム	未定
2月	スーパーダライアス(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
2月	スーパー大戦略(CD-ROM)	マイクロキャビン	未定
2月	ヴェイグス	ビクター音楽産業	未定
2月	ニュージーランドストーリー	タイトー	¥6600(予)
2月	将棋修行初段一直線	ホームデータ	未定
3月2日	謎のマスカレード	メサイヤ	¥6000
3月23日	シティハンター	サン電子	¥6300
3月30日	CYBER CITY OEDO 808 (CD-ROM)	メサイヤ	¥6200
3月30日	BE BALL	ハドソン	¥5200
未定	倉庫番WORLD	メディアリング	¥5400
3月中旬	源平討魔伝	ナムコ	¥6800
3月	ドロップロックほらホラ	データイースト	未定
3月	虎への道	ビクター音楽産業	未定
3月	サイレントデバッガーズ	データイースト	未定
3月	恐竜大図鑑(CD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
3月	サイバーコア	アイ・ジー・エス	未定
3月	奇々怪界	タイトー	¥6600(予)
3月	キングオブカジノ	ビクター音楽産業	未定
3月	スペースインベーダー・復活の日	タイトー	¥5900(予)
3月	熱血高校ドッジボール部PC番外編	ナグザット	未定
3月24日	デスブリンガー(CD-ROM)	日本テレネット	¥7200
3月10日	ファイナルゾーンII(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
4月6日	キックボール	メサイヤ	未定
4月6日	魔動王グランゾート(SG対応)	ハドソン	未定
4月13日	上海II(CD-ROM)	ハドソン	未定
4月上旬	バルンバ	ナムコ	¥6800
4月下旬	パワードリフト	アスミック	¥6900
4月	フォーメーションサッカーヒューマンカップ'90	ヒューマン	未定
4月	バルンバ	ナムコ	¥6800
4月	スプラッターハウス	ナムコ	¥6800
4月	ネクロスの要塞	アスク講談社	¥6800(予)
5月	シンドバット～地底の大魔宮～	アイ・ジー・エス	未定
6月	ワールドビーチバレー	アイ・ジー・エス	未定
来春	不思議の夢のアリス	フェイス	未定
来春	ブレードランド	日本ソフト販売	¥6800(予)
来春	スーパーバレーボール	ビデオシステム	未定
来春	アームドエフ	日本ソフト販売	¥6800(予)
来春	ダウンロード	NECアベニュー	未定
来春	大魔界村(SG対応)	NECアベニュー	未定
未定	サイレントデバッカー	データイースト	未定
未定	レインボーアイランド(CD-ROM)	NECアベヌュー	未定
未定	ダライアス	NECアベニュー	未定
未定	アウトラン	NECアベニュー	未定
未定	ラビオレプススペシャル(仮)	ビデオシステム	未定
未定	サンダーブレード	NECアベニュー	未定
未定	アフターバーナー	NECアベニュー	未定
未定	ワードナの森	NECアベニュー	未定
未定	最後の忍道	アイレム	未定
未定	迷宮島	アイレム	未定
未定	オペレーションウルフ	NECアベニュー	未定
未定	マニアックプロレス	ハドソン	未定
未定	パワーイレブン	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説(豪華版)	ハドソン	未定
未定	J.B.ハロルドシリーズ(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ラストハルマゲドン(CD-ROM)	ブレイングレイ	未定
未定	みつばち学園(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説II	ハドソン	未定
未定	幽霊君	アスク講談社	未定
未定	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	未定
未定	ストライダー飛龍(SG対応)	NECアベニュー	未定
未定	ドラ坊っちゃん	ナグザット	未定
未定	クラッシュバトル	アスク講談社	未定
未定	桃太郎活劇	ハドソン	未定
未定	バットマン	サン電子	未定
未定	サイバーナイト	トンキンハウス	未定
未定	オメガファウター	UPL	未定
未定	ファードラウトザストーリーオブゼビウス	ナムコ	未定
未定	ロードランナー	パック・イン・ビデオ	未定
未定	青いブリンク	ハドソン	未定
未定	デビルクラッシュ	ナグザット	未定
未定	サイコチェイサー	ナグザット	未定
未定	TATSUJIN	タイトー	未定
未定	ボンバーマン	ハドソン	未定
未定	タイムクルーズ	フェイス	未定
未定	マイトアンドマジック	NECアベニュー	未定
未定	ヘルファイヤー	NECアベニュー	未定
未定	スペースファンタジーゾーン(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	囲碁の達人	ホームデータ	未定
2月24日	ゴールデンアックス(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
1月13日	ズーム	セガ	¥5500
1月20日	史上最大の倉庫番	メサイヤ	¥5200
2月下旬	アトミックロボキッド	トレコ	未定
2月	TEL TELまあじゃん	サン電子	¥5800
2月	ソーサリアン	セガ	¥7000
2月	重装機兵レイノス	メサイヤ	未定
2月	ニュージーランドストーリー	タイトー	未定
2月	スーパーリアルバスケットボール	セガ	¥6000
3月	エアダイバー	アスミック	¥6800(予)
3月	ウルトラマン	セガ	¥6000
3月	ゴーストバスターズ	セガ	¥6000
3月	TEL TELスタジアム	サン電子	¥6500
4月	パトレイバー	セガ	¥6000
4月	ドリームアイランド	セガ	¥6000
4月下旬	サイオブレードスペシャル	シグマ商事	未定
4月	火激	ホット・ビィ	未定
4月	ファンタシースターIII	セガ	未定
4月	サイバーボール	セガ	未定
5月	インセクターX	ホット・ビィ	未定
来春	フェリオス	ナムコ	未定
未定	バットマン	サン電子	未定
未定	ヘビーユニット	東宝	未定
未定	アフターバーナーII	電波新聞社	未定
未定	ファイナルブロー	タイトー	未定
未定	ムーンダンサー	セガ	¥7000
未定	アウトラン3D(マスターシステム対応)	セガ	未定
未定	ギャラクシーフォース	セガ	未定
未定	パワードリフト	セガ	未定
未定	ターボアウトラン	セガ	未定
未定	モンスターレア	セガ	未定
未定	ゲイングランド	セガ	未定
未定	ラストサバイバー	セガ	未定
未定	ダイナマイト・ダックス	セガ	未定
未定	ドリームアイランド	セガ	未定
未定	テトリス	セガ	未定
未定	スーパーファンタジーゾーン	サン電子	未定
未定	オメガファイター	トレコ	未定
未定	スーパーモナコGP	セガ	未定
未定	レッスルウォー	セガ	未定
未定	ファイナルゾーンII	ウルフチーム	未定
未定	DJボーイ	セガ	未定
未定	E-SWAT	セガ	未定
未定	クラックダウン	セガ	未定
未定	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	アスミック	未定
未定	スーパーライセンス	セガ	未定

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

●バリエから発売が決定した「ぱたぱたパニック」は通路の壁や敵を倒しながら進む、パズル要素の高いアクションゲーム、「ぱられるワールド」は道が描かれたブロックをつないで、出口までの道を作るパズルゲームです。

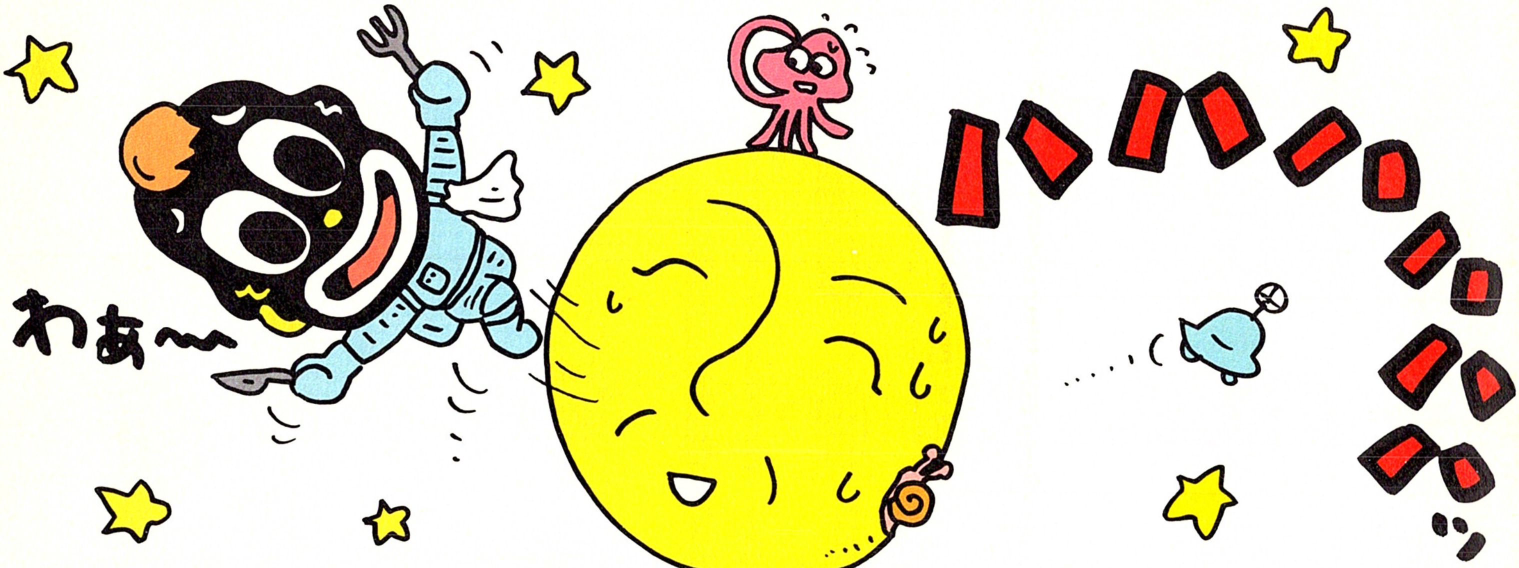
●ビクター音楽産業から、ゲームボーイソフト第2弾が発表。業務用からの移植となる「バルダーダッシュ」です。

●コナミよりアーケードで大人気の「クォース」がゲームボーイのみならず、ファミコンでも発売されることが決定。ただし発売の時期はゲームボーイの方が先になりそうです。

●任天堂はゲームボーイ用ソフトとして「バルーンファイト(仮称)」の発売を決定しました。ファミコン版を大幅にリメイクしたゲームになる予定。「クイックス」の次作となります。

●同じく任天堂はスーパーファミコン用ソフトに、アメリカの大ヒット作「シムシティ」の移植を検討中。正式タイトル、発売日・定価等は未定。

●ビクター音楽産業では、CD-ROM^{2}用ソフトとして、CDジャーナルを創刊予定。PCエンジンソフト情報はもちろん、アイドルやレコード情報、投稿コーナーなど、今までにはなかった情報中心のメディアです。まずは季刊で4月ごろ発売予定。詳しい内容、価格などはまだ未定です。



CALENDER

1月6日➡1月19日

1/6(土)	ファミコン必勝本Vol.2発売 Ⓒアドベンチャーズ・オブ・ロロ（ハル研究所）発売	13(土)	
7(日)		14(日)	
8(月)		15(月)	
9(火)		16(火)	
10(水)	Ⓒ囲碁名鑑（ヘクト）発売	17(水)	
11(木)		18(木)	
12(金)	GBヒーロー集合ピンボールパーティ（ジァレコ）発売	19(金)	ファミコン必勝本Vol.3発売

AFTER THE GAME

●ドラクエⅣにストーンズの来日、今年は春からうれしいことばかりです。コミック版ウィズ外伝も好評につき3部作として連載続行するもんね。ほんじゃまた。（井）

●「最近の必勝本はおもしろいですね」と声をかけて下さる方が多くて、とても良い年越しです。お正月は温泉でオーバーホール。本年もよろしくお願いします。（ヒラ坊）

●いやーっ正月っていいですね。なんか街も静かでのんびりしてるし。やっぱ正月は日本にいるに限るわっていうと負け惜しみに聞こえるかな？（高城）

●早い早い、もう平成2年だよ。ついこの間まで昭和だったのに。ゲームの世界もスーパーＦＣの発売が実現して新しい時代に入って欲しいね。今年もヨロシク。（ハルク）

●平成2年、今年の目標は、5階以上の見晴らしのいい部屋に引っ越すこと。L.A.に留学している友達のところへ遊びに行くことです。今年もガンバリます。（マッキー）

●年末から年始にかけての時期って、1年の中で最も多くの人々・事がらに出会い、最も多くの感情を抱くもの。普段と同じ考え事さえ新鮮に感じます。（根本）

ファミコン必勝本
1990年1月19日号
Vol.2

発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局
住　所　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電　話　編集部：03－239－0237
営業部：03－234－4621（東京）
06－204－1966（大阪）
052－201－4181（名古屋）
印刷所　株式会社 光村原色版印刷所


Nintendo
GAME BOY
興奮度120%！超激的対戦見参!!
ハイパーバトル
対戦型
1人でも遊べます
北斗の拳
凄絶十番勝負
Toei Animation Co., Ltd. 東映動画より1989年12月22日発売 DMG-HKJ 希望小売価格（税込み）3,500円
東映動画株式会社・映像事業部 〒160 東京都新宿区5-17-11 白鳳ビル ©武論尊・原哲夫／集英社・フジテレビ・東映動画 ゲームボーイは任天堂の商標です。

アーケードゲームで抜群の人気
ついにPCエンジンROM²に登場。



ゴールデン アックス

CD-ROM² PC Engine

GOLDEN AXE

中世の幻想的な世界で展開されるマジカル戦士達のリアル・アクションゲーム。





※画面写真は、アーケード版のモノを使用しています。
※ROM²版は、2プレイできません。

バトルアクションの頂点を極めたリアル・アクションゲーム。
プレイヤーを魅了する多彩な剣と魔法のドラマ。
自然でスムーズなキャラクターの動き、スピード感あふれるバトルシーン。
いま、それがいよいよPCエンジンROM²で堪能できる。

プレイヤーの好みで選べる個性的な3戦士。

- ■多彩な攻撃バリエーション。個々のキャラクターの攻撃パターンは30種類以上。
- ■度肝を抜く魔法攻撃。レベルアップとともに過激さを増していく痛快さ。
- ■ROM²版オリジナル仕様を追加。一人一人にストーリーを用意、オープニングやエンディングも違ったビジュアルシーンが楽しめる。
- ■臨場感あふれるリアルサウンド。CD-ROMの特性を生かした多彩な効果音が感動のシーンを盛り上げる。さらにキャラクターの肉声会話も収録。

※アーケード版にはないオリジナル曲多数





2月24日発売予定 CD・ROM² **定価6,780円（税別）**

ユーザー・ホットライン
03-268-1268
045-784-2800
＊質問等には、下記の専用電話でお答えします。
ユーザーサポート・ダイヤル
03-268-1157（毎週 月、木、土・15〜16時）

Renovation…それは、革新的であること。
常に時代を見つめ、新しいGameを創造してゆく。
クオリティの高い、革命的作品を次々に生み出そうと、
さらに決意をかためた日本テレネット。
Renovation Gameは、そんな日本テレネットの新しいブランドです。

制作・発売元
RENO
Renovation Game
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159

ファミコン必勝本
1月19日号
1990年1月19日発行
第5巻第2号（通巻87号）
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部☎03(239)0237
発行所 JICC出版局
特別定価 370円（本体359円）

©JICC出版局 1990 印刷 ㈱光村原色版印刷所 Printed In Japan 雑誌 27803-1/19